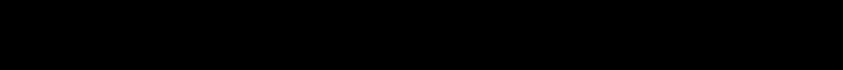
BAYONETTA 2 OFFICIAL ART BOOK
ベヨネッタ２公式設定資料集
THE EYES OF BAYONETTA 2

電撃の攻略本

THE EYES OF BAYONETTA 2

BAYONETTA 2

ベヨネッタ2



BAYONETTA 2 OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA 2

ベヨネッタ2 公式設定資料集

The Legend of Aesir

エーシルの伝説

それは世界の始まりに遡る。
誰も知らない、原初の世界。
それが、ある争いが元で、三つの世界に分かたれた。

光と闇。そして混沌……。
その混沌の世界として誕生したのが、
この人間界だ。

やがて三つの世界には、それぞれに統治者が誕生した。
……もちろん　この人間界にもな。

その神の名は、エーシル。

エーシルは、山の頂上から長きに渡って
静かに下界を見守っていた。

彼の観測が事象を確定し、
観測あるがゆえに世界はその存在を認められた。

つまり観測者たる彼の目は、世界を創造する神の力
そのものだったんだ。

だが彼は、自我を持たない未熟な人間たちを憂い、
自らが持つ世界を司る力を二つに分け、
それぞれを人間たちに委ねることにした。
光の右目と、闇の左目だ。

エーシルの神の目を二者に分かれて持つことで、
人間たちに選択の概念が生まれた。

世界を確定する二つの目で、人間たちは
自らの道を選び、自我に目覚めていったんだ。

かくして我々人類は考える葦となって、
偉大なる繁栄の大きな一歩を踏み出したのさ。

神の目を受け継ぐ、創造主として……。

A legend from the dawn of time.
Nobody knows where the world came from.
A struggle caused the Trinity of Realities
to be split into three realms:

Light, Darkness, and Chaos.
Obviously, our world was the one born from chaos.

The three worlds all needed rulers.
Most of all, ours.

And the one that ruled the chaos became
known as Aesir.

Aesir spent the first eternity quietly looking upon the
earth from his holy mountain.

Where we only see reality and
make it match our rules of the world,
Aesir saw through reality,
and those visions became our world.
These observations became Aesir's power.

Aesir's eyes were truly the eyes
that created the world.

However, Aesir pitied the humans
for their naivety and lack of free will,
so the power he wielded was split into two equal
halves and entrusted each to humanity's instincts:

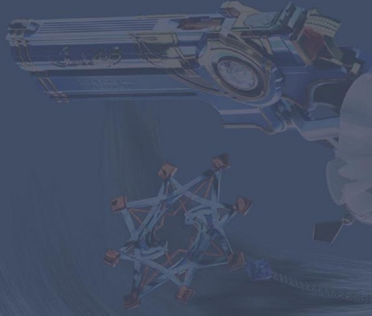
The Right Eye of Light, and The Left Eye of Darkness.

By dividing the power of the eyes of Aesir,
humans gained free will...
They could now choose.

With control of the Eyes of the World,
the eyes that determine destiny,
humans could choose their own paths.
They awoke to their own identities.

Man is but a reed, the most feeble thing in nature,
but now we were thinking reeds, and we took our first
big step towards grand prosperity.

The inheritors of the eyes of Aesir had been granted
the power of creation.



Contents

目次

The Legend of Aesir エーシルの伝説 004
The Journal's Echoes 手帳の記憶 008

Characters
:Bayonetta and Friends 009

Bayonetta ベヨネッタ 010
Jeanne ジャンヌ 012
Loki ロキ 014
Masked Lumen 仮面の賢者 016
Rodin ロダン 018
Luka ルカ 020
Enzo エンツォ 021
Rosa ローサ 022
Prophet 預言の者 024
Weapons 武器 026
Umbran Elegance 魔女のたしなみ 032
Accessories アクセサリー 034
Techniques テクニック 036
Bewitchments 修練アイコン 037
Verse Cards ヴァースカード 038

The Journal's Echoes 手帳の記憶 042

Enemies
:Paradiso and Inferno 043

◇ラグナ位階論 044
Acceptance アクセプタンス 044
Belief ベリーフ 044
Valiance ヴァリアンス 045
Cachet & Compassion カシェ&コンパッションズ 045
Urbane アーベイン 045
Enrapture エンラプチャー 046
Glamor グラマー 046
Fidelity フィデリティ 046
Gravitas グラヴィタス 047
Valor ヴァラー 047
Golem ゴーレム 048
Allegiance アレジアンス 048
Affinity アフィニティ 049
Applaud アプラウド 049
Decorations デコレイションズ 050
Fairness フェアネス 050
Fearless フィアレス 050
Fortitudo フォルティトゥード 051
Grace & Glory グレイス&グローリー 051
Beloved ビラブド 052
Sapientia サピエンチア 052
Kinship キンシップ 053
Worship ウォーシップ 053
Resplendence リスプレンデンス 054
Iustitia ユスティジア 054
Temperantia テンパランチア 055
Inspired インスパイアド 055
Balder バルドル 056
Loptr ロプト 058
Aesir エーシル 059

◇偽典レメゲトン 060
Insidious インシディアス 060
Pain ペイン 061
Hideous ヒディアス 061
Hatred ヘイトリッド 062
Fury フューリー 062
Greed グリード 063
Pride プライド 063
Malicious マリシアス 064
Resentment リゼントメント 064
Scolopendra スコロペンドラ 065
Phantasmaraneae ファンタズマラネア 066
Sloth スロース 067
Alraune アルラウネ 068
Rodin ロダン 070

◇魔界獣記 072
Gomorrah ゴモラ 072
Labolas ラボラス 073
Mictlantecuhtli ミクトランテクートリ 074
Hydra ヒュドラ 074
Madama Butterfly マダム・バタフライ 075
Diomedes ディオメーデス 076
Baal バアル 076
Carnage カーネイジ 077
Hekatoncheir ヘカトンケイル 078
Madama Styx マダム・ステュクス 079
Madama Khepri マダム・ケプリ 079
OMNE 080

The Journal's Echoes 手帳の記憶 082

Artwork
:Characters and Objects **083**

Bayonetta ベヨネッタ設定画稿	084
Jeanne ジャンヌ設定画稿	090
Balder バルドル設定画稿	096
Rosa ローサ設定画稿	100
Loki ロキ設定画稿	102
Luka ルカ設定画稿	106
Rodin ロダン設定画稿	108
Enzo エンツォ設定画稿	110
Loptr ロプト設定画稿	111
People of Noatun ノアトゥーンの民	113
Extras オマケ設定画稿	114
Angels 天使設定画稿	120
Demons 悪魔設定画稿	126
Infernal Demons 大魔獣設定画稿	136
Weapons 武器設定画稿	141
Misc. オブジェクト設定画稿	145
The Journal's Echoes 手帳の記憶	154

Imageboard
:Stage scenery **155**

Christmas Eve クリスマス・イヴ	156
The Water Capital of Noatun 水の都ノアトゥーン	160
The Church 教会	162
Upheaval 天使の襲撃～崩壊する裏路地	164
The Room of Prayer 礼拝堂	166
The Gates of Paradise 天国門	167
Paradiso vs. Inferno 天界 vs. 魔界	168
Cathedral of Cascades 水の大聖堂	170
Bridge to The Heavens 天空橋	171
Insidious インシディアス	172
Ruins of Lost Memory 記憶の遺跡	174
The Glittering Passage 輝きの間	175
The Depths 魔の領域	176
Vigrid, City of Déjà Vu 奇縁の街 ヴィグリッド	179
The Great War of 500 Years Past 500年前の天魔大戦	180
Fimbulventr フィンブルヴェトル	183
The Journal's Echoes 手帳の記憶	184

Extras
:Know More **185**

The Witch's Journey 魔女の旅程	186
An Interpretation of BAYONETTA 2 『ベヨネッタ2』解釈のポイント	189
3D Model Collection 3Dモデルコレクション	190
Super Mirror 64-2 スーパーミラー64-2	196
Super Mirror 64 スーパーミラー64	199
Messages from the Team 開発チームからのメッセージ	200
BAYONETTA 2 STAFF ROLL 『ベヨネッタ2』スタッフロール	202

BAYONETTA 2
OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA 2

ベヨネッタ2 公式設定資料集

The Journal's Echoes

手帳の記憶

Unknown Entrance

知らない入り口

あの世とこの世を繋ぐ入口というのを知っているかい？

オカルトじみた話に聞こえるかも知れないが、実は俺たちの住む世界にはそんな入口が色々と存在するらしい。

この世を成すという三界をつなぐ門については有名だから、これを読んでいるあんたも耳にしたことがあるかも知れない。他にも、天使たちの秘密の部屋に通じる扉、なんてのもあるようだが今回俺は新たな入口の情報を手に入れた。

ソースは明かせないが曰く、それは時の流れと切り離された原初の世界「ムスペルヘイム」と呼ばれる場所に通じる入口らしい。

そこでは、天使や悪魔、魔女や賢者たちが入り乱れ、日々無限の戦いを繰り広げていると言う。

無限である所以は、いくら傷つこうが、死んでしまおうが、次の日が来れば傷は癒え、命の火が再び灯り、戦場へと駆り出されるからだ。

さっきまで隣にいたやつが、気付いたら居なくなっていて、数ヶ月経ったある日、居なくなった時の姿のままふらっと帰ってきた、なんて話があるだろう？

あれは運悪くそんな入口にうっかり足を踏み入れ、運よく戻ってきたやつなのかも知れないな。

ジャーナリストにとって、取材や体験が大事なのは分かっているが、そんな場所への取材については、もう少し先でもいいんじゃないかと思っている。

Leaders of the Umbra

魔導を極めし者

「魔女」と聞いて、あんたならまず何を思い出す？

箒にまたがって空を飛びまわり、子供たちをさらったり、貧しい娘を魔法で助けてくれる老婆を想像したんじゃないかい。

俺は昔から魔女を追っていたから知っている。彼女らは絵本の中で語られるものとは訳が違うんだ。

まず幼くして霊感が強く素質のある少女のみが一族への入門を許され、厳しい修行が始まる。

たとえ一族の血縁であっても、素質のない者は容赦なく切り捨てられる。

修行は少女から大人の女になるまでの間続き、そこで心・技・体全てを鍛え上げ、魔導術と呼ばれる魔女の総合技術を会得した者だけが最後の仕上げとして、魔界の住人、そう俺たちが“悪魔”と呼ぶ存在と契約をかわし、魔女となったんだ。

魔女は、自身に死が訪れると同時にその魂を捧げるという、救いようのない契約を代償に、圧倒的な魔力と破壊力を我が物のように扱った。

高い魔導力を持つ魔女の中には、極限まで高めた力を解き放つことで、悪魔を使役し己の手足のように扱うことができる者もいたらしい。

500年前の魔女狩りによって全滅したと言われているが、簡単に滅びるような奴らじゃない。魔女はタフで気高い、孤高の存在だったんだ。

Divine Retribution

神罰

神様につば吐くような奴はろくな目に遭わない。罰を喰らうことになるのは当然のことだと俺は思う。

だがいくら罰と言っても、耳を疑うような残酷な仕打ちには、同情を禁じ得ない。

この街でも、俺はそんな罰の一つを目にした。永劫に許されることのない、呪いとも言えるような罰。

それは魔女の亡骸を納めた棺を粉々に砕いて、魂ごと時と空間の歪みの中に封じ込めるというものだ。

そいつの魂が、二度と救われることのないように。

しかし、いったいどんなことをしたらそこまでひどい目に遭わされることになるのか、興味は尽きない。

呪いをかけた賢者の連中に出会えたらインタビューしてみたいもんだ。

まぁ、俺の知ってる魔女にも、宇宙へ放り出しても平気で戻ってくるような奴がいるけどな。

Entry No. 001

資料No.001

『魔女のレシピ』

これは親父の事務所に残されていた蔵書や手記を片づけていたとき偶然見つけたものだ。

今後のことを考えて、こういったものはナンバリングして資料として整理していこうと今思いついた。

全ての文字を判読するのは今の俺には難しいが、親父の資料によると、それは錬金術のように素材を組み合わせて全く異なるものを生み出す方法、ここでは「秘薬」を生み出す際の奇石や宝石の配分について図とともに記されているらしい。

素材として描かれている見たこともない宝石を手にすることができたなら、この秘術を試すことぐらいはできるのかも知れない。

Demonic Currency

悪魔の通貨

何かの間違いで天使や悪魔と戦ってみたいなんて馬鹿なことを考えてしまう奴がいるかも知れない。

一つ忠告してやる、そんなことはゲームの中だけにしておけ。出会ったらまず逃げるのが賢明だ。

どうしてもって言うんなら止めはしないが、その時は特別な武器が必要だ。何しろ奴らには普通の武器は効かない。銃やナイフでも傷をつけることはできないってことだ。

特別な武器がどこで手に入るかって？
俺たちのようにまっとうに働き、日々つつましく生きているような人間が知らないだけで、そんな物騒な代物は毎日のように取引されているのさ。

きらびやかなネオンの光が落とした影に隠れ、街中で一番空気が淀んだ場末のバーがその会場だ。

「The Gates of Hell」

表向きは普通のバーだが、特別な入口があって、そこから入ることができれば凄腕の武器職人に出会うことができるらしい。

まぁ、彼が放つオーラのせいか、一見さんじゃ店に入るのさえためらわれると思うが…

それにいくら金を積んでも武器は手に入らない。

特別な物を手に入れるには特別な物が必要なんだ。

それは天使の頭にのっている光の輪や、悪魔の魂が凝結してできた禍々しくも美しい宝石だと言われている。

まぁ運が良けりゃ、彼の好きな酒と交換に、魔よけのおもちゃくらいはあつらえてくれるかもな。

A New Beginning

新たな始まり

俺はこれまで故あって、アンブラの魔女と呼ばれる一族について必死になって調べてきた。青春のすべてを捧げたといっても過言じゃない。

彼女らの伝説を調べるうち、魔女たちが暮らしたという、ヨーロッパの辺境の街ヴィグリッドに行きついた。

俺は、そこでとある事件に巻き込まれることになったんだが、それはまた別の機会にまとめて本にでもするから、それを待ってくれ。

その事件のあとも魔女への興味は尽きないが、より深いところに興味が移ってきている。

今の俺は、賢者や魔女たちの持つ力の起源を知ることにとても魅かれている。

いてもたってもいられなくなった俺は、すぐに全力で調査を開始した。

そしてその原初の話であろう伝説、そしてそれに関わりの深い場所を突き止めた。

それが、海と山に囲まれた静かなる歴史の街ノアトゥーンだ。

早速街を訪れた俺は、驚くとともに確信した。

ここに何かあると!

なぜかって？それは俺を最初に出迎えてくれたのが、ヴィグリッドのそれにひけをとらない、巨大な賢者と魔女の像だったからさ。

THE EYES OF BAYONETTA 2

Characters

:Bayonetta and Friends

Bayonetta

ベヨネッタ

Voice Actors
田中敦子　Atsuko Tanaka [Ja.]
Hellena Taylor [En.]

「ルーメンの賢者」と「アンブラの魔女」との禁忌の子。この世の全てを司る「世界の目」のひとつ「闇の左目」を継承し、時を超えて現代に生きる魔女。強大無比な魔力を持ち、その美貌からは想像もつかないほどの残酷で容赦ない戦闘スタイルは、見るものを魅了すると同時に恐怖へと誘う。

両手両足に銃を装備して打撃と共に射撃を行う伝説的格闘術「バレットアーツ」を華麗に操り、自身の黒髪に魔力を宿す「ウィケッドウィーブ」は、強大な魔獣を現世に顕現させ、敵を葬り尽くす。

A witch who traveled 500 years from the past; the inheritor of the Left Eye of Darkness. Born from the forbidden union of an Umbra Witch and Lumen Sage, she possesses immense magical power. There is a cruel beauty to how she moves in battle, and all who witness her are left in both awe and fear.

Bayonetta is a master of the Bullet Arts style of combat, using melee attacks along with the four guns equipped on her arms and legs. With her Wicked Weave attacks, she can manipulate her hair to summon Infernal Demons that devour her enemies.

Jeanne

ジャンヌ

Voice Actors
園崎未恵　Mie Sonozaki [Ja.]
Grey DeLisle [En.]

ベヨネッタと共に、500年前の魔女狩りから生き延びたアンブラの魔女。

ベヨネッタに勝るとも劣らない強大な魔力を操り、漆黒の四丁拳銃「オール・フォー・ワン」を手にバレットアーツを巧みに使いこなす。

突如街を侵攻し始めた天使の群れに立ち向かうが、ベヨネッタを庇ってその魂を魔界へと引きずり込まれてしまう。彼女の魂が消滅するまで、残された時間は、あと僅か。

救出のカギを握るのは、この世のどこかにあるという魔界への扉「ゲイツ・オブ・ヘル」のみである。

An Umbra Witch who survived the Witch Hunts of 500 years ago along with Bayonetta. She rivals Bayonetta in magic power, and displays incredible proficiency in Bullet Arts with her jet black All 4 One guns.

Jeanne attempts to take on a group of angels who suddenly attack the city, but is dragged to the depths of Inferno after protecting Bayonetta from a fatal blow. Only a short time remains until her soul is lost for eternity... the one hope for her rescue is finding the real Gates of Hell, said to exist somewhere in this world.

Loki

ロキ

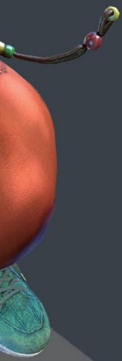
Voice Actors
皆川純子　Junko Minagawa [Ja.]
Mark Daugherty [En.]

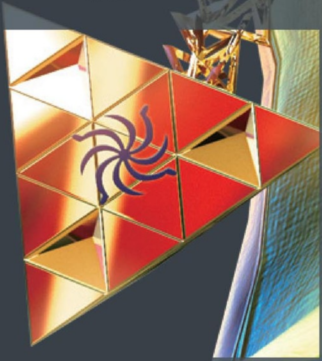
水の都「ノアトゥーン」で出会う、不思議な力を持つ少年。常人には認識することさえ出来ない異次元空間「プルガトリオ」と人界を自由に行き来し、トランプのようなカードを武器に天界よりの使者とも渡り合う。

霊峰「フィンブルヴェトル」の山頂を目指しており、ベヨネッタに対して協力的な態度を見せるが、その目的は不明。時空さえ操るその力は、魔女のものとも賢者のものとも違うようだが…。

A mysterious youth Bayonetta encounters in Noatun. Loki is able to travel between our world and Purgatorio, an alternate dimension normally imperceptible to humans. His weapon is similar to a set of cards, and he seems to be able to hold his own against the angels of Paradiso.

He joins Bayonetta saying he desperately needs to make his way to the sacred mountain Fimbulventr, but his reason for going there is unclear.
Loki's power to control time and space appears to be different from any abilities the sages and witches possess.





Masked Lumen

仮面の賢者

Voice Actors
子安武人　Takehito Koyasu [Ja.]
Crispin Freeman [En.]

　ベヨネッタを付け狙うかのように、行く先々に現れて襲い来る仮面の男。
　魔導術に匹敵する超常的な力を振るうばかりか、強大な天界の住人を召喚して意のままに操るなど、明らかに常人を凌駕する能力を持つが、その素性は謎である。

　白装束に身を包んだ姿は、かつてアンブラの魔女と並び立ち、世界の観測者と謳われた古の一族、ルーメンの賢者を思わせる。もしもそれが虚飾でなければ、その脅威は計り知れない。

A masked man whose frequent run-ins with Bayonetta seem more than just coincidence. With magic on par with the dark arts and the ability to summon Laguna at his will, he is far more powerful than a typical human, but who he is remains unknown.

His white robes suggest that he is a Lumen, one of the two ancient tribes who shared the role of Observers of the world, along with the Umbra Witches. If this is proven to be the case, he could be deadlier than imagined.

Rodin

ロダン

Voice Actors
玄田哲章　Tessyo Genda [Ja.]
Dave Fennoy [En.]

　暗黒街で、ゴロツキども御用達のバー「The Gate of Hell」を営むバーテンダー。厳つい姿とは裏腹に物腰は穏やかだが、サングラスの奥で冷たく光る眼差しは、ひと睨みで荒くれどもを黙らせる凄みがある。

　気に入った者には裏で様々な武器を融通するほか、この世のものとは思えない威力の器具を自ら作り上げるとも言われ、"魔界のガンスミス"と渾名されるが、その素性を知る者はいない。

　天界、魔界の事情に精通し、その歴史学にも造詣が深く、オカルト的なトラブルで彼に救いを求める者も少なくないという。

Owner of the Gates of Hell, a bar in the city's back alleys, frequented by its least trustworthy citizens. Rodin's stature can be intimidating, but he is typically cool and calm in nature. His eyes, always hidden behind shades, shine with a frozen intensity; one glance can be enough to cause even the most enraged demons to ball up in fear.

Besides smuggling various items for his more favored customers, Rodin is known to make weapons with a power unseen anywhere else on Earth. He has earned the name Demonsmith, but his true identity is known by no one.

Versed in all matters of Inferno and Paradiso, many who are troubled in otherworldly problems often come to seek his counsel.

Luka

ルカ

Voice Actors
浪川大輔 Daisuke Namikawa [Ja.]
Yuri Lowenthal [En.]

　真実を掴むという情熱のみに突き動かされて世界中を駆け巡る、神出鬼没のフリージャーナリスト。かつてはベヨネッタとの間に複雑な因縁もあったが、今では互いに認め合う関係になった…と本人は思っている。

　袖に仕込んだフックショットを使って、スパイ映画さながらの潜入取材を行うガッツと、勢いだけで危機を切り抜けるその強運さには、ベヨネッタさえ舌を巻く。
　未だに全容が謎に包まれている魔女と賢者の過去を解き明かすため、水の都ノアトゥーンに忍び込むが…。

A freelance journalist driven by his passion for the truth, Luka will travel to the ends of the world for a story, always uninvited. Resolving his past differences with Bayonetta, the two now admit they work well together... at least, that's what Luka would like to believe.

Still swinging around on his hookshot, acting like more of an action hero than a reporter, his unbelievable luck to get through any situation continues to dumbfound Bayonetta.
Luka has just arrived to Noatun, hoping to uncover the true past of the Umbra Witches and Lumen Sages, but he may not realize the gravity of what awaits.

Enzo

エンツォ

Voice Actors
高木渉　Wataru Takagi [Ja.]
John Kassir [En.]

どんな噂も聞き逃さない地獄耳と、金になるネタを嗅ぎつける天性の嗅覚で裏社会を立ち回る情報屋。彼の行く先には常にもめ事が付きまとい、一度目を付けられた獲物は神や悪魔でも無一文にむしり取られると恐れられる。
どこから仕入れるのか、ベヨネッタやロダンさえ知らない情報を探り当てて彼らを出し抜くこともしばしば。時にそれがこの世の運命さえ左右する騒動に発展することを、彼は知る由もない。

His ears are sharp enough to pick up on a rumor from a 100 miles away; his nose leads him to wherever he might make a buck. Enzo deals in information on the black market, and where he goes, trouble will inevitably follow. When he sets his sights on something, nothing in all of Paradiso or Inferno will stop him until he has it is in his hands.

Enzo is known to come across information even Bayonetta or Rodin can't figure the source of, often arriving at the destination well before they do. Sometimes, he even acquires information so valuable it could determine the fate of the entire world... but Enzo doesn't actually realize that himself.

Rosa

ローサ

Voice Actors
田中敦子　Atsuko Tanaka [Ja.]
Hellena Taylor [En.]

　時空を超えて流れ着いた500年前のヴィグリッドでベヨネッタが出会う、全盛期を生きたアンブラの魔女一族の一人。
　封魔の呪詛が込められた鎖と枷で全身を緊縛されながらも、それを凌駕する強大な魔力を発揮し、4丁の大口径リボルバーをいともたやすく操って天界の使者を撃ち倒す。その魔導術者離れした豪快な戦闘スタイルは、ベヨネッタさえも魅了する。

　その身の戒めは、戒律を破った者に科せられる背徳者の証である。その正体は、決して冒してはならない掟に背いて一族を破門され、無限の禁獄に処された、ベヨネッタの母その人である。

A witch Bayonetta encounters after traveling to the Vigrid of 500 years past, the peak of Umbran civilization. Rosa possesses a skill in the Umbran Arts so powerful it cannot be suppressed by the chains meant to contain it. Wielding four heavy-barrel revolvers, she effortlessly guns down the armies of Paradiso, exhibiting a fighting technique that far surpasses the other witches of her clan, and leaves even Bayonetta speechless.

The shackles she wears are to mark her as a traitor to the Umbran Way. Her true identity is Bayonetta's mother, the Umbra Witch who was cast into eternal exile for committing an act that could never be forgiven by her people.

Prophet

預言の者

Voice Actors
山崎たくみ　Takumi Yamazaki [Ja.]
TJ Ramini [En.]

ノアトゥーンを覆う不穏な空気の陰に潜む、謎めいた存在。
人目を忍んで居城を構え、ベヨネッタの動向を監視しているようだが、その目的は不明。仮面の賢者と行動を共にし、また天界の使者たちとも通じており、自信に満ちた振る舞いとともに、強大な実力者であることを伺わせる。

荘厳な祭服に包まれた、雄々しくもたおやかで男とも女ともつかない神秘的な容姿には、賢者や魔女さえ圧倒する風格が備わり、全てを見透かすような艶めかしい眼差しは、底知れない潜在能力の存在を物語っている。

A mysterious figure lurking about the shadows covering Noatun. Remaining hidden from the public, the Prophet seems to keep watch over Bayonetta's movements, but his reasons for doing so are unknown. Being in correspondence with Paradiso and cooperating with the Masked Lumen, he appears to be someone confident and of considerable power.

Draped in a celestial robe, his movements are both firm and graceful, seeming neither completely of woman or man. His gaze leaves nothing unnoticed; with a single glimpse into his eyes, one can perceive his immeasurable strength.

Weapons

武器

Love Is Blue

ラブイズブルー

来るべき日のため名工・ロダンが制作していた秘蔵の拳銃。「ノクターン」「トッカータ」「メヌエット」「プレリュード」の4丁からなる。

射撃精度、強度ともに、スカボロウフェアに勝るとも劣らない作りになっている。

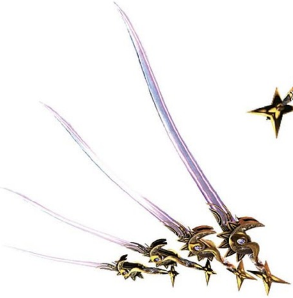
それは銃による打撃のみならず、悪魔を宿す攻撃「ウィケッドウィーブ」蓄えた魔力を解き放つ究極奥義「アンブラン・クライマックス」を全力で放つことを可能にする。

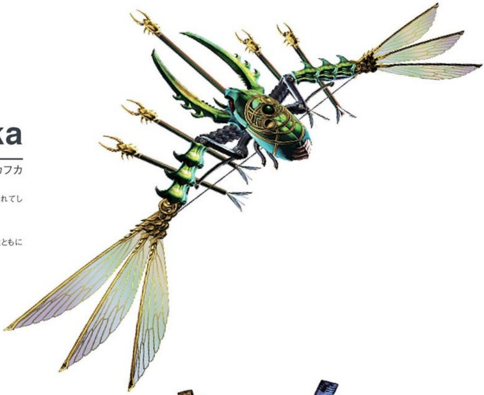
Rakshasa

ラークシャサ

鬼神ラークシャサを封じ、ソーマで洗い清めた美麗な剣。

装備した者にラークシャサのチャクラが流れ込み、舞うように軽々と振るうことができる。



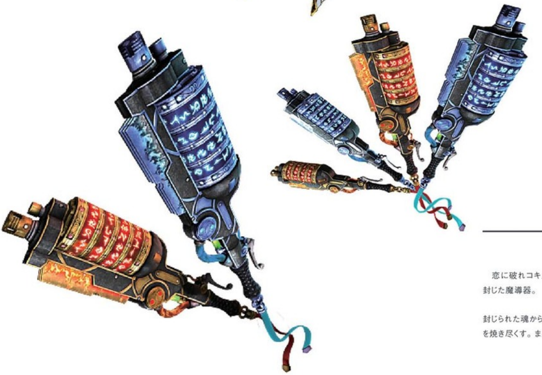


Kafka

カフカ

かつて一人の男を呪い、自らも醜い蟲の姿へと変えられてしまった者を使って作られた魔導器。

彼は弓の一部に組み込まれた今でも生きており、呪いとともに強力な毒を流し、矢を穢し続けている。



Undine

アンダイン

恋に破れコキュートスに堕ち穢れてしまったアンダインの魂を封じた魔導器。

封じられた魂から発せられる嫉妬の念は炎となり吹き出し、相手を焼き尽くす。また悲嘆の吐息はヒットした相手を氷漬けにする。

Takemikazuchi

武甕槌

雷神 武甕槌(たけみかづち)の神剣 布都御魂(ふつのみたま)を砕いて溶かし鋼に混ぜ込んで作り上げた魔導器。
剣のままでも良かったが、ロダンの趣味で大金槌に鍛え直された。

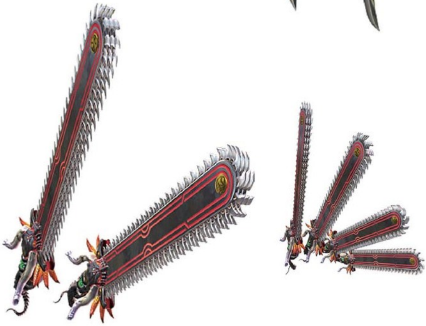
魔力に呼応することで、その身に雷電を帯び一たび振るえば雷鳴を轟かせ大地を揺るがす。

Chernobog

チェルノボーグ

魔界の奥深くに打ち捨てられた死の神チェルノボーグの大鎌に、複数の魔物の魂を封じた魔導器。
ロダンの手によって極上の魂が封じられたことでかつての輝きを取り戻した。

生きているように蠢く3枚の巨大な刃で斬りつけられると、傷口から闇が侵蝕し魂は腐り地獄に落ちる。



Salamandra

サラマンドラ

魔界の炎竜サラマンドラの全身を余すことなく利用した逸品。鋭い鱗はのこぎりの刃に心臓はエンジンに加工されている。

フルスロットルの超高速回転で赤熱した刃が鋼の皮膚であろうと溶かし斬り、その内にある肉を引き裂く。

Alruna

アルーナ

魔界に咲く花　アルラウネの名を持つ魔人を封じた魔導器。生きたように動き相手を捕えるイバラの鞭。

この鞭で打たれたものの耳には、封じられたアルラウネの呪いの囁きが聞こえるという。

Handguns

ハンドガン

ロダンから人間界での護身用にと渡されたお守り代わりの自動式拳銃。

常人による使用を想定して作られているため、魔力を込めて打撃、射撃を行う魔導術には強度的に耐えられず、使用する術者は力をセーブしなくてはならない。

Scarborough Fair

スカボロウフェア

魔界の名工・ロダンが制作した、それぞれ「パセリ」「セイジ」「ローズマリー」「タイム」の名を冠する4丁拳銃。

魔女の力を最大限に引き出し、射撃のみならず打撃においても優れた威力を発揮する。

魔導術の激しい使用にも耐える頑強な作りで術者は己の力をセーブする事無く、髪の毛に悪魔を宿す攻撃「ウィケッドウィーブ」を放つ事が出来る。

Shuraba

妖刀 修羅刃

闘いを司る魔神「阿修羅」の心臓が埋め込まれた、生きている妖刀。常に血を求め続け、斬られた獲物は魂さえも吸い尽くされるという。

Arwing

アーウィン

ロダンが秘密裏に入手した宇宙戦闘機の設計図をもとに、魔術と科学技術の粋を結集し、名工の意地をかけて作り上げた魔導器。

通常の魔導器と異なり、悪魔や神の魂は封じられていないが、代わりに何かとんでもないものが封じられているらしい。

そのため、この銃の扱いは非常に難しく専用のスーツを着用しなければ、本来の力を発揮することができない。

Chain Chomp

ワンワン

ロダンが旅で訪れた京の都で出会った謎の生き物。近づこうとすると噛みついてきて手がつけられなかったので眠っている隙に、もともと繋がれていた鎖で捕まえ連れ帰った。

しかしその後も、言うことを聞かず全く大人しくなる様子がなかったため、武器として魔女たちに押しつけた。

Umbran Armor

アンブランアーマー

500年前、ヴィグリッドを舞台に繰り広げられた天魔大戦においてアンブラの魔女が用いた究極の魔導機。

Rodin

ロダン

堕天使ロダンが、かつて天界の一部を治めるのに用いた神秘の腕輪。使う者の力に応じて、様々な形にその姿を変える。

Umbran Elegance

魔女のたしなみ

Kafka

カフカ

Chernobog

チェルノボーグ

Takemikazuchi

武甕槌

Chain Chomp

ワンワン

Rakshasa

ラークシャサ

Accessories

アクセサリー

Infernal Communicator

魔界交信器

　悪名高き悪魔の愚連隊「リトルデビルズ」を呼び出すのに用いる、魔界との交信装置。

使用者はこの魔導器を使って彼らと短期契約を結び、攻撃に使役することが出来る。

Pulley's Butterfly

プーリーの守護蝶

　遥か昔、ラサの王妃に影武者として仕えた魔女トゥーランドットが作ったと伝えられる秘宝で、使用者に守護蝶の加護をもたらす。

　守護蝶は使用者の周りを漂うように飛び、使用者の身代わりとなって攻撃を受け、散っていく。

Selene's Light

セレーネの光

　古代エジプトの魔女クレオパトラが所有した古の魔導器。
使用者が攻撃を受けると、魔力と引き換えにウィッチタイムを発動させる。

　魔導術の指導者として長けたクレオパトラが、ウィッチタイムを上手く扱えない修行者のために作り上げたと言われる。

Star of Dinéta

ディネタの星

　アメリカはナバホ族に語り継がれる伝説の魔女イェナルドゥーシが作り上げた魔導器。

　敵に対して挑発行為を行う事で、使用者に体力回復の効果をもたらす。

Evil Harvest Rosary

悪因悪果の数珠

　倭国の女王 卑弥呼に仕えた魔女悪狐(あっこ)が用いた魔導器。

使用者が身に迫る危険を回避したとき、攻撃者に対して応報の魔法攻撃を行ってくれる。

　攻撃の面では高い効果を発揮するが、使用者の精神力を激しく消耗させるため、その力はウィッチタイムの発動と引き換えになる。

Gaze of Despair

絶望の眼差し

　古くからアフリカに伝わる、混乱を司る女神「ムッソ・コロニ」の怨念を宿した呪いの篭手。

　それを身に着ける事は他の世界への反逆を意味し、そこに住む者たちの大いなる怒りを誘うと言われる。

Moon of Mahaa-Kalaa

マハーカーラの月

　インドの破壊神シヴァの祝福を受けた魔導器。

ヴィジャヤナガル朝に仕えた魔女ヤクシーが作ったと伝えられ、敵の攻撃を弾き返す力を持つ。

Eternal Testimony

長の証

アンブラの魔女一族の長にのみ着用が許された、力と地位の象徴とも言える秘宝。

「魔女王」と恐れられた古代の魔女アイゼンが作ったと言われ、腕にはめるだけで、魔力の回復を促す効力を発揮する。

Immortal Marionette

永遠なるマリオネット

その無慈悲な戦い方から「ブラディ・マリー」の異名で恐れられた魔女マリーが作った腰飾り。

戦うことを得意としたマリーの技は、まるで流れる川のように淀みなく繰り出されたと言われ、この魔導器を身に着ける者は彼女に操られるかの如く、その熟練した技術を用いて戦うことが出来るという。

Bracelet of Time

時の腕輪

古の悪魔剣士と契約を結んで、魔界の侵略軍に立ち向かった孤高の魔女エヴァが作り上げた魔導器。

これを身に着けた者は、魔導術の真髄ともいえるウィッチタイムを、自在に操ることが出来るようになるという。

Climax Brace

絶頂の腕飾り

身に着ける者の力を絶頂へと導く、神秘の秘宝。

いつ、何処で、どうやって作られたのかなど全てが謎に包まれており、別宇宙からやってきた物とも伝えられる。

その強大な力のために、神や悪魔にさえ畏怖されており、如何なる争いにおいてもこの腕飾りの使用を禁ずるという、暗黙の了解があるという。

Mallet of Rewards

報酬の小槌

日の本の国で、鼠小僧と呼ばれた義賊にして、孤高の魔女 阿国（おくに）が作ったとされる秘宝。

悪徳な方法で稼いでいる者に、この籠手を身につけ、仕置きを行うと隠し持っていた金品まで余すことなく差し出したと言われる。

Earrings of Ruin

破滅の耳飾り

大戦時最前線の防衛に立つ魔女に族長が託したと言われる三日月型の耳飾り。

これを受け取った魔女は、自分専用の魔導兵器アンブランアーマーを持つことが許された。

どこに居てもアンブランアーマーを呼び出すことができるが膨大な魔力を消費するため、実力のある魔女と言えど召喚と同時にアンブラン・クライマックスを使うことはできないと言われる。

Climax Brace 2

絶頂の腕飾り 2

絶頂に達した力を更なる高みへと導く神秘の秘宝。

絶頂の腕飾りと同じ素材を用いて作られているが制作者や制作年代は明らかでない。

この腕飾りは、自らの内に溜めた魔力を解放するときに真価を発揮する。魔力に呼応した宝玉が、召喚された魔人の力を活性化し、より強力な攻撃を可能にする。

しかし、力を増した魔人の制御に集中力が必要なため自らの身を守ることがおろそかになる。

Techniques

テクニック

素早く敵の懐に入り、強烈な一撃を喰らわす突き技。
空中で行うことも可能。

Stiletto

スティレット

遠距離から素早く敵の足元に滑り込む蹴り技。

Heel Slide

ヒールスライド

地上から空中に向かって蹴り上がる技。
空中で出すと、地上に向かって蹴りながら突進することもできる。

After Burner Kick

アフターバーナーキック

ショートレンジからの背中を使った体当たり。
魔力ゲージが3つ以上溜まっている状態でこの技を出すと召喚パンチを同時に放つ。
空中で行うことも可能。

Tetsuzanko

鉄山靠

平伏す敵に見舞う、強烈な踏み付け。
魔力ゲージが3つ以上溜まっている状態で技を出すと召喚キックも放つ。
空中で行うことも可能。

Heel Stomp

ヒールストンプ

強力なパンチを放ちながら上昇する技。
空中で行うことも可能。

Witch Strike

ウィッチストライク

回転しながら上昇して放つパンチ。
回転中、銃を撃ちまくる。
空中で行うことも可能。

Witch Twist

ウィッチツイスト

その場で回転しながら周囲の敵を巻き込むキック。回転中、銃を撃ちまくる。
空中で行うことも可能。

Heel Tornado

ヒールトルネード

両足を開いて回転しながら繰り出す蹴り技。
空中で行うことも可能。

Breakdance

ブレイクダンス

一定時間力を溜めることで強力な弾を発射する。

Charge Bullet

チャージバレット

コウモリに変化・離散して受けたダメージを無効化する術。

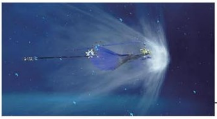
Bat Within

バットウィズイン

カラスに変化し、一定時間滞空する術。

Crow Within

クロウウィズイン



カラスに変化し、付近の敵に突撃する術。
魔力ゲージ1個分消費。
空中でも可能。

Umbran Spear

アンブランスピア

蛾・スズメバチに変化・離散して受けたダメージを無効化する術。

Moth Within / Hornet Within

モスウィズイン／ホーネットウィズイン

ミミズク・隼に変化し、一定時間滞空する術。

Owl Within / Falcon Within

オウルウィズイン／ファルコンウィズイン

ミミズク・隼に変化し、付近の敵に突撃する術。
魔力ゲージ1個分消費。
空中でも可能。

Umbran Spear (Jeanne / Rosa)

アンブランスピア（ジャンヌ／ローサ）

Bewitchments

修練アイコン

新しいアイコンについては違和感のないように、前作と同じアイコンについては配色を変更するなどして違う印象になるように、デザインしてもらいました。（橋本）

終焉そして…

第一章 踏破

第二章前半 踏破

第二章後半 踏破

第三章 踏破

第四章 踏破

第五章 踏破

第六章 踏破

第七章 踏破

トゥルーウィッチ

秘術研究開始

準備万端

天地人の戦い

秘術の達人

円盤収集家

スクラップブック完成

時の解放者

カードコレクター

魔導皆伝

汝、残酷たれ

汝、残忍たれ

光を砕く者

闇を貫く者

終末の覇者

茨の制裁

光を覆う闇

氷の女王

エースパイロット

Bad Boy!

Beautiful!

Verse Cards

ヴァースカード

Third Sphere Angels
AFFINITY

Third Sphere Archangels
ENRAPTURE

Third Sphere Archangels
FIDELITY

Second Sphere Virtues & Dominions
FAIRNESS & FEARLESS

Third Sphere Archangels
ACCOLADE

Enveloper of Flame
PRIDE

Second Sphere Powers
BELIEF

Gazer of Death
MALICIOUS

Auditio
IUSTITIA

First Sphere Seraphim
GLAMOR

Whisperer of Dementia
ALRAUNE

Whisperer of Insanity
ALRAUNE

The Light & The Dark
BALDER & ROSA

The Infinite One
RODIN

Gatherer of Rancor
FURY

Craver of Hatred
HIDEOUS

Third Sphere Archangels
ACCOLADE

Third Sphere Archangels
ACCOLADE

Confuser of Elements
GREED

Second Sphere Virtues
GRACE & GLORY

Second Sphere Dominions
GRAVITAS

Second Sphere Powers
WORSHIP

Auditio
FORTITUDO

Consumer of All
INSIDIOUS

Destroyer of Fates
LABOLAS

Devourer of the Divine
GOMORRAH

Umbra Witches
BAYONETTA & JEANNE

ヴァースカードは各キャラクターを象徴的にディフォルメする形で大倉に数体デザインをしてもらい、それを基に新人からベテランまでの数名がデザインをしています。こういうのは独自の解釈がデザインに反映されるので、見ていて楽しかったですね。（橋本）

ヴァースカードP.38-39リスト

アフィニティ／エンラプチャー／フィデリティ／フェアネス&フィアレス／アコレイド／
プライド／ベリーフ／マリシアス／ユスティジア／グラマー／
アルラウネ（1）／アルラウネ（2）／バルドル&ローサ／ロダン／フューリー／
ヒディアス（1）／アコレイド（1）／アコレイド（2）／グリード／グレイス&グローリー／
グラヴィタス／ウォーシップ／フォルティトゥード／インシディアス／ラボラス／
ゴモラ／ベヨネッタ&ジャンヌ

Third Sphere Angels
DECORATIONS

Craver of Hatred
HIDEOUS

Third Sphere Angels
CACHET

Third Sphere Archangels
APPLAUD

Driver of Agony
PAIN

Second Sphere Virtues
URBANE

Third Sphere Principalities
ALLEGIANCE

GOLEM

Auditio
SAPIENTIA

PROPHET

First Sphere Cherubim - VALOR

LOPTR

The God of Chaos
AESIR

Third Sphere Angels
COMPASSION

Third Sphere Angels
ACCEPTANCE

Holder of Enmity
HATRED

Third Sphere Archangels
ACCOLADE

Swindler of Progress
RESENTMENT

Second Sphere Powers
BELOVED

Embracer of Extremes
SLOTH

First Sphere Cherubim
VALIANCE

Auditio
TEMPERANTIA

Lumen Sage
MASKED LUMEN

Twister of Flame
PHANTASMARANEAE

Lumen Sage
MASKED LUMEN

Lumen Sage
BALDER

ヴァースカードP.40-41リスト

デコレイションズ／ヒディアス(2)／カシェ／アプラウド／ペイン／
アーベイン／アレジアンス／ゴーレム／サピエンチア／預言の者／
ヴァラー／ロプト／エーシル／コンパッションズ／アクセプタンス／
ヘイトリッド／アコレイド／リゼントメント／ビラブド／スロース／
ヴァリアンス／テンパランチア／仮面の賢者(1)／ファンタズマラネア／仮面の賢者(2)／
バルドル

The Journal's Echoes

手帳の記憶

Taboo

禁忌

洋の東西を問わず神話の中には、自分の近親者を亡くした者がそれを嘆き死者の国まで連れ戻しに行くって話が多く残されている。

そもそも魂なんて物が本当にあるのかもわからないが、最愛の者を取り戻したいという気持ちはよくわかる。

だがそれは、決して抗うことができないはずの運命を覆す行為だ。神話の中でも、神様ですら最後に失敗してしまうことも少なくない。どんなに強い意志を持っていても、どんなに儀式のしきたりを守っても、死んだ人間の命なんて、俺たち人間にどうこうできるようなもんじゃないのさ。

まぁ、今の世の中でもそんなことを信じている奴がいるなら、俺が地獄の入口までエスコートしてやるから、下に書いたアドレスに至急連絡をくれ。

XXXXX＠XXXX.XX.XX

Fragments of Memory

記憶の欠片

日常に突然現れる不思議。

覚えのないフラッシュバック、子供が突然生まれた国以外の言葉で話し出す、頭の中に響く声の言う通り行動して命拾いした、なんて話がある。

それらは昔、神様が残した"記憶の欠片"に触れたせいで起こると言われている。

人間界の神様は、この世の全ての事象を見通せる特別な目を持っていた。その目で見た者の持つ運命…現在、過去、未来、全てを見通すことができた。

心やさしく、人の世を愛した神様はやがて朽ちる運命を持った者たちを悲しく思い、その者たちの在りし日の姿をその場に焼き付けたんだ。写真でも撮るように。

あまりにもたくさん残し過ぎたせいか、神様自身もそのことを忘れてしまって、整理されず残ってしまったものが"記憶の欠片"だ。

普通には見ることも触れることもできないのだろうが、あんたが今これを読んでいるその場所も、もしかしたら神様の記憶の中なのかも知れないぜ。

Sealed Time

封じられた時

遥か昔に失われたはずのものが、そのときの姿のまま見つかることがある。

突然の火山の噴火で降り積もった灰に埋もれた街のように。

それらはたまたまその場所で遊んでいた子供が発見したりすることになる。

到着したその足で、リサーチのため港を回っていたとき漁師たちから、こんな話を聞いた。

街のあちこちに、大きな水たまりがあり、そこには魔女や賢者や彼らに力をもたらしたという神様にまつわる遺跡が多く眠っていると。

水の底に多くの遺跡が沈んでいるのは、かつて起こった大津波が街を襲った際、地盤ごと崩壊してそこに水が流れ込んだためらしい。

風化してしまう前に調査してみたいところだが、流石にこの時期の海に潜るのはごめんだ。凍えるような水の中でさえ澄ました顔でダンスを踊れるような、非常識な魔女じゃあるまいしな。

俺は温かくなったころ、バカンスのついでにでも潜りに来るとしよう。

Relics

遺物

ノアトゥーンの街のいたるところに、古くから受け継がれている建物やオブジェなどの遺跡が残されている。

多くは朽ちているが、そういった古い物には混沌の神と関わる不思議な話が残されている。

例えば教会の前にある崩れたオブジェは、神様の元へと通じる隠された道を開くための物だったらしい。

オブジェを調べていた俺に、近くにいた爺さんがそう教えてくれた。選ばれし者たちは、このオブジェに触れて壁を歩いたと…。

きっと、物珍しそうにそんなもんを見ていた俺が街の者じゃないって気づいて話してくれたんだろう。

在りし日のこいつには、重力を操る力でもあったんだろうか。選ばれし者たちって連中の末裔でもいれば、是非お聞かせ願いたいところだ。

Purification Grounds

禊の場

街の中央に建つ立派な教会は、時を経てなお昔の姿を残す古い建物の一つだ。

今でも街の人たちが週に一度の礼拝や婚礼、葬儀の場として利用している。

だが、昔は違う役目を持っていたらしい。

霊峰への玄関口として、神に選ばれた者たちは、山頂へ向かう前にまずこの教会に立ち寄り、内部を流れる水でその身を清め、禊を行っていたということだ。

山頂への道が失われた今も教会の中を流れる水が絶えないのは、穢れを払うためらしい。それを知らずに入った俺は、おろしたての靴を一つダメにしてしまったがな。

Rules of Nature

大自然の脅威

科学や文明がいくら発展しても、大自然がもたらす災害を、我々は完全に防ぐことはできない。

ノアトゥーンの街も、かつて大災害に見舞われた。今から500年ほど前に、突然大津波が押し寄せて、この街を飲み込んだという。

その津波の原因は、今も謎に包まれている。海底火山が噴火したという説もあるが、あまりにも昔のことで、真相は定かではない。

今の静かな海からは想像もつかないが、津波のあと、街の湾部には暫くの間大きな渦が発生し、船や人を飲み込んだという話も伝えられている。

THE EYES OF BAYONETTA 2

Enemies

:Paradiso and Inferno

The Hierarchy of Laguna

ラグナ位階論

Third Sphere Angels

Acceptance

下級三隊　天使　アクセプタンス

九つの階級が存在すると言われる天使のヒエラルキーにおいて、最下級の「精霊」に属する神使。

輝く一対の羽根をもった半人半馬の姿をとり、死の淵にある者の前に姿をあらわすという。

生前に積んだいかなる功徳、罪業にかかわらず、またいかなる弁明にも耳を傾けることなく死者の魂をその背に乗せ、いずこかへと運び去るさまは、大いなる神の手による「死」と「受容」のシンボルとして数々の伝承に残されている。

Second Sphere Powers

Belief

中級三隊　能天使　ベリーフ

天使のヒエラルキーにおける第六位、能天使に属し、強健な体躯を持つこのベリーフは、主に魔界の軍勢との戦争で最前線に立ち、陣頭指揮をとる役割を担っている。

見るからにおぞましい異形の姿で描かれることの多い天使だが、その大蛇の如き長大な右腕は、邪悪を前に心乱すことなく固い信念で自らを縛り律するための鞭を表したものであるとされる。

First Sphere Cherubim

Valiance

上級三隊　智天使　ヴァリアンス

天使の中でも霊的に非常に高次の存在である上位三隊「父」にあたる智天使。

この階位の天使になれば、もはやいかなる姿を持つかに意味はなく、ただ形而上の存在として、その神威が伝えられるのみである。

智天使の中でも「剛勇」を司るヴァリアンスは、一説によれば遥かな太古に宇宙より飛来した彗星に乗って、地上を焼き尽くす業火と共に舞い降りたという。

この天使が持つ、天界、魔界、人間界におけるあらゆる物を両断するという炎の大剣ヴァリアンチウムは、来たるべき日には選ばれし百と一人の勇者の手に渡り、邪悪を滅して人類に救済をもたらすと信じられている。

Second Sphere Virtues

Urbane

中級三隊　力天使　アーベイン

新たな天使の誕生、それは常に時代の変遷と共にある。
物質社会に生きる人類が思い描く天使の姿とは、すべて自らの信仰に基づく畏れや迷い、祈りの念が投影され形を成したものであるためだ。

天使の中で比較的高次元の存在にあたる力天使アーベインも、そういった人々が折々に抱く潜在的な畏れを具現化した姿で現れるとされ、近代では両腕に燃え盛る鉄球を携えた
巨人の姿で表されることが多いという。

築き上げた文明をただ一振りの鉄槌によって灰燼に変え、原初の営みへと回帰させる神力は、人類が潜在的に抱く文明への不安と自然への畏れがないまぜに表現されたものなのであろう。

Third Sphere Angels

Cachet & Compassion

下級三隊　天使　カシェ&コンパッションズ

天使の階級においては最下位に属するこの天使達は、過去に偉業をなした英雄達の携えていた名剣、名刀が役割を終えた後、天界へと迎えられた姿であるという。

天界の門を守護する役割を与えられており、みだりに神域へと近づく者には、その誉れ高き刃による裁きが一刀のもとに下されることだろう。

Third Sphere Archangels

Enrapture

下級三隊　大天使　エンラプチャー

天使のヒエラルキーでは第八位に属するエンラプチャーだが、その誕生は古く、数ある天使達のなかでも最古参にあたる。

人と精神を共鳴させることで至福へ導く御業を持つとされ、この天使が誕生するまで「信仰」という概念は存在し得なかったとする説もある。

人間の上半身を鏡合わせに繋げたような奇異な姿は、この天使が人の理解の及ばぬ存在であることを示しているか、あるいは霊能に優れた修験者が、次元の狭間から身を乗り出した天使を霊視して写しとった姿なのかもしれない。

First Sphere Seraphim

Glamor

上級三隊　熾天使　グラマー

天使の階級において最上位にあたる「熾天使」はもっとも神に近い存在と言われており、物質世界に生きる人類が目にすることはまず有り得ない。

それでも有史以来、三対六枚の羽根を持ち天を駆ける大蛇としての偶像が多数残されているのは、恐らく光の賢者によって記されたとされるイザヴェル聖典「黙示録」の影響によるものであろう。

かの賢者は天界に通じ、この偉大な熾天使グラマーとも互いに意思を通じ合わせることができたという。

Third Sphere Archangels

Fidelity

下級三隊　大天使　フィデリティ

深海の生物を思わせる軟体と多数の触手を持ったこの天使は、母なる大海を離れ陸に生きる人々に、原初の記憶を想起させるため存在しているとされる。

自らのルーツを見失い生命の源泉を穢す者は、この天使によって海底の深奥へと連れ去られるという。

太古より巨大な水圧によって人の手を遠ざけ続けてきた深海は、地球上でもっとも天界に近い場所として現在も神秘のヴェールに包まれており、いまだ生きてその全貌を目にした者は居ない。

Second Sphere Dominions

Gravitas

中級三隊　主天使　グラヴィタス

天使のヒエラルキーでは中位三隊の「子」に位置する主天使。

「厳粛」の名を持つ天使グラヴィタスは、決して融けることのない氷雪に覆われた人跡未踏の急峻な山岳として形容されることが多い。

何万年もの時を経ても変わることなく全てを拒絶する厳寒の巨人は、これに立ち向かう者へ己の全てをなげうつ覚悟を求めているという。

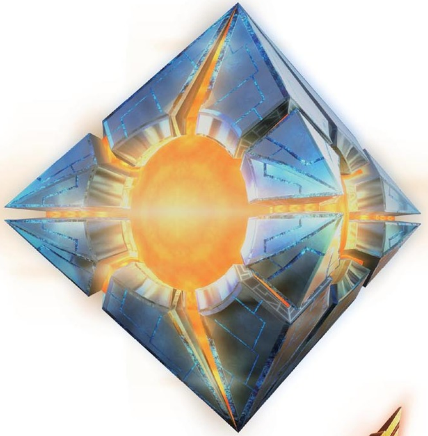
First Sphere Cherubim

Valor

上級三隊　智天使　ヴァラー

その名が示す通り勇猛にして勇武を尊ぶヴァラーは自らを盾と化し、天使ヴァリアンスとともに魔を滅ぼす戦いの最前線に立つ。

「最強の剣」と「最強の盾」を携え金色の鎧に身を包んだ戦士は、人々の救いの声に応えて顕現し、その盾で迫る災厄を防ぎ、その剣で一撃のもとに敵を砕いて、奇跡の勝利をもたらすと言われている。



Golem

ゴーレム

混沌の神が作り出した、都市警護用の生体兵器。
体を形成する特殊な金属に、あらゆる生命の記録が登録されており、瞬時に読み取った侵入者の情報を解析しその攻撃力に合わせて、自らの形態を瞬時に切り替え最適な攻撃態勢で、応戦することができる。
混沌の神が居なくなった今も、どこかで眠りについており、神の許可なくその領域に足を踏み入れたものを殲滅すると言われている。

Third Sphere Principalities

Allegiance

下級三隊　権天使　アレジアンス

天使下位三隊の最上位に位置する権天使。
物質界に接触する機会が比較的多い「精霊」のなかでも最も強大な力を持つこの天使は、天地紊乱に至るとき、黄金の鎧で身を固めて騎乗した英雄の姿を成して現れ、悪霊の軍勢を駆逐すると言われる。

古来より争いの絶えない国家では、王みずから英雄の到来を願って祈りを捧げたという逸話もあるが、このアレジアンスによって邪心を見抜かれ、王室もろとも討ち滅ぼされた例も少なくはない。

Third Sphere Angels

Affinity

下級三隊　天使　アフィニティ

天使のヒエラルキーにおいて最下位の階級「精霊」に属する、光の世界よりの神使。信仰心を持つ人間にとって最も身近な天使である。

純白の翼で空から舞い降り、頭上に頂いた光輪で迷える者の行く道を照らすと信じられている。

その手に携える様々な神具は、正しき者を救う誓いを表すだけでなく、心悪しき者を討ち倒す強力な武器にもなるという。

Third Sphere Archangels

Applaud

下級三隊　大天使　アプラウド

天使下位三隊「精霊」の中で、アフィニティより一段階高位の大天使に属する神使。

九段階ある天使のヒエラルキーの中でも八番目の位である大天使は、より物質世界に近い存在で、人間たちと接触する機会も多い。

信奉者が強く心に念ずれば、天使の一群と共に降臨し、救いの手を差し伸べてくれるという。

Third Sphere Angels

Decorations

下級三隊　天使　デコレイションズ

霊的な力が低く、物質世界、つまり人間界でも比較的目撃例の多い天使。

赤子の顔のデコレイションズは気まぐれに矢を放つ姿から、キューピッドと混同されることも多いが、その矢で信者の心を打って夢中にさせる様は、さながら愛の女神のようでもある。

Second Sphere Dominions

Fearless

中級三隊　主天使　フィアレス

天使のヒエラルキーにおいて第四位に数えられる主天使。

神の裁きと畏怖される雷を操り、人々に神の威光を知らしめることを役割とする。

自然現象として認識されている雷のほとんどはこの天使によるもので、驕れる人間の振る舞いが天の逆鱗に触れたとき、その怒りが稲妻となって天に轟くと言われている。

Second Sphere Virtues

Fairness

中級三隊　力天使　フェアネス

実現象としての炎を用いた奇跡を司る力天使。

その力は勇気を象徴するとされる。

燃え盛る太陽の如き灼熱の炎は、この天使が認めた者にとっては闇を払う希望の光となるが、認めざるものにはまさに地獄の業火となって襲い掛かるという。

Auditio
Fortitudo

アウデティオ　フォルティトゥード

中世の時代、霊力の強い人間の中では、天界はそれ自身が“偉大なる意思”を持ちその意思を以って天の理を成すと考えられていた。

「四元徳（カーディナル バーチュズ）」もその思想に則って生み出された概念で、“天の偉大なる意思”を四つに大別したものである。

その“偉大なる意思”は、四つそれぞれが時に物質的な体を持って顕現すると考えられ、実体化したその存在を「ラグナ」と呼び、畏怖の対象としてきた。

とりわけ「忍耐、勇気（フォルティトゥード）」の意思は巨大な顔に二つの龍の頭を持ち、大地を裂いて煮え滾る溶岩を呼び起こす荒々しい姿で描かれた。

Second Sphere Virtues
Grace & Glory

中級三隊　力天使　グレイス&グローリー

炎を纏うグレイスと雷を操るグローリーは双子の天使で、常に二体一組で神を護衛している。

この天使は共に気性が荒く、天使の兵卒を率いる軍神として描かれることも多い。

その腕に備えた巨大な爪の如き神具が、彼らのその荒々しさを象徴していると言えよう。

人間たちの間で、双子がほかの人間よりも霊力が強いと信じられているのは、この天使たちの祝福があると信じられているためである。

Second Sphere Powers
Beloved
中級三隊　能天使　ビラブド

第六ヒエラルキーの能天使で、中位三隊の「子」に属する。
より霊的な存在に近くなり、天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす役割も担っている。

天使の格付けでは下位とは言え、人間より遥かに高次であり、霊力の強い人間でも、この天使に出会う事は稀であろう。

戦闘能力に長けており、悪魔との争いでは彼らの目覚しい活躍が良く見られる。

Auditio
Sapientia
アウデティオ　サピエンチア

実体として描かれる「思慮、叡智（サピエンチア）」の意思は、大海原を泳ぐ海獣のような姿で表されることが多い。
人々が生命の源たる“母なる海”に思慮、叡智のイメージを重ねたためであろう。
サピエンチアが人界に及ぼす影響は津波や潮の満ち引きなどに例えられる。

大いなる営みこそ、天の意思の働きに他ならないという雄大な考えは、サピエンチアが「四元徳（カーディナル バーチュズ）」の中で、慈愛に満ちた天の意思を代表するものであることを表している。
奴隷として生まれた救世主が、民を率いて支配階級から逃れようとしたとき海を裂いてその逃亡を手助けしたのが、このサピエンチアだという言い伝えもある。

Second Sphere Powers

Kinship

中級三隊　能天使　キンシップ

魔の物を討ち滅ぼすことを使命とした能天使において、天使の一軍を戦場に運ぶ役目を持つとされる存在。

無数の天使を率いて飛ぶ姿は雄大で、それを幸せの到来と捉えるものもいた。

イザヴェル聖典の一つである「創世記」にある、愚かなる人類を滅ぼす洪水から逃れるために遣わされた方舟は、このキンシップが顕現したものだったのではないかと言われる。

悪しきものが近づくと、光の飛魚を放って神に従う無垢な人を守ったという。

Second Sphere Powers

Worship

中級三隊　能天使　ウォーシップ

天使のヒエラルキーでは中級三隊に属する能天使で、巨大な軍船のような威容を成す。

天使の軍勢を運ぶ役割を持った能天使キンシップに対し、ウォーシップは神力を用いて敵を殲滅する戦艦の役割を持つとされ、この天使が姿を現すときには、戦争は既に武力戦のクライマックスを迎えつつあるといえるだろう。

古来よりラグナ神を崇める者達の間では、信心によって魂を捧げ、ウォーシップの神力の一部となることは至上の歓びであるとされる。

First Sphere Thrones

Resplendence

上級三隊　座天使　リスプレンデンス

神の手によって輝ける太陽そのものから成さしめられた城塞リスプレンデンスは、天使の階級で第三位の座天使にあたる。

光輝に満ちたその姿は、ひとたび地平の稜線より垣間見えるだけで天地の理を覆して夜明けの到来を告げる。

その輝きの前に、信仰篤き者は涙を流してひざまずき、また後ろ暗き者は両目を灼かれ地に伏したという。

Auditio

Iustitia

アウデティオ　ユスティジア

天の偉大なる意思「四元徳（カーディナル バーチュズ）」のうち、「正義（ユスティジア）」が表される姿は殊に異形である。
幾つもの顔が集まって出来た塊、そこから伸びる無数の触手、まさに悪魔とも形容できる威容だ。正義を成すことの難しさが、描く者の心にあまりにも大きい畏敬の念を抱かせるためだろうか。
このユスティジアは、天の意思の中でも、実は最も魔界に近い意思だという考え方がある。正義とは、人が従うべき正しい道理のことであるが、その道理を定めるのもまた人であり、見方を変えれば悪にも転じる──
その危うさがユスティジアの姿や伝承に表れているのかもしれない。

Auditio
Temperantia

アウデティオ　テンパランチア

「四元徳(カーディナル バーチュズ)」のうち、「節制(テンパランチア)」の意思は一際巨大な姿で描かれる。
城のように聳える胴体に、巨木のような二本の腕。その泰然とした姿に、人々が如何にこのラグナを畏怖していたかが表れていると言えよう。
この意志の力が我々の世界に働くとき、それは一国を飲み込むほどの巨大な竜巻となって現れると言われる。
怒りか、喜びか、天の意思を推し量る事など人間に出来るはずもなく、竜巻に見舞われた人々は、それが治まるのをひたすら祈り続け、己の節制を天に誓ったという。

First Sphere Thrones
Inspired

上級三隊　座天使　インスパイアド

天使上位三隊の「父」のヒエラルキーに属する天使で、座天使と呼ばれる。

このクラスの天使は非常に高次な霊的存在であり、人間が出会う事はまずない。
絵画などで、燃え盛る車輪の姿で描かれるインスパイアドを見ることが出来るが、ヘビのように長い体躯をぐるりと曲げて鎮座する姿を、霊感の強い画家が描き写したものであろう。

彼らは、自らの唯一神たる主の戦車を運ぶ役割を持つとされるが、実際には天に仇なす闇の眷族を無作為に飲み込もうと戦場を飛び回っているに過ぎない。

Lumen Sage

Balder

ルーメンの賢者　バルドル（仮面の賢者）

500年もの時を隔てて最終章を迎えた賢者と魔女の一族の闘いは、アンブラの魔女であるベヨネッタとジャンヌの手により最後の賢者が討たれたことで、遂にその因縁への終止符が打たれた――。

アベリャネーダなる者の書き著した「ヴィグリッド物語」の結末は、そのように締めくくられている。

だが、その伝承をあざ笑うかの如く魔女ベヨネッタの前に姿を現した仮面の男は、天界より神の力を引き出し、光の速度を我が物とする異能の使い手であった。

ベヨネッタの脳裏によぎるのは、忌まわしき記憶の残滓であろうか。その邂逅は、かつての凄惨な闘争が再び幕を開けることを告げていた。

ルーメンの賢者は、滅びてはいなかったのだ。

サーヴェドラ著「真ヴィグリッド物語」序章より

Lumen Sage

Balder

ルーメンの賢者　バルドル（最終戦）

砕かれた仮面の下から溢れる眩い光は、まさしくこの世に二つとない"世界の右目"の輝きであった。

遥か昔、賢者と魔女の一族の均衡を破り、互いを破滅へと追いやった非道の男が居たという。

"世界の目"を利用して新宇宙を創造するという野望のため、妻を殺し、娘を陥れ、民衆を扇動し、500年という時を費やして、全知全能の神に最も近付いたとされる男――。

その男が、なぜ、如何にしてそのような野望を持つに至ったのかは知られていない。

しかし、"預言の者"がベヨネッタに見せた歴史の断片は、その真実の一端を明らかにするものであった。

男は500年前のヴィグリッドから若々しく精悍な姿のまま現代に召喚され、今にも少年の心臓に止めの刃を突き立てようとしている。

――男の名はバルドル。後に非道の賢者と誇られる男。

しかしこの時は、妻ローサを殺された怒りに身を焦がす、一人の復讐者であった。

サーヴェドラ著「真ヴィグリッド物語」第四章より

バルドルの復讐は終わった。

しかし男には既に、新たな戦場が待ち受けている。

己の内に封じた邪神エーシルの魂と、命果てるまで闘い続ける非業の道だ。

「ありがとう。そして……さらばだ、我が娘よ」

サーヴェドラ著「真ヴィグリッド物語」最終章より

Loptr

ロプト

それは夢か、現か。時空を超え、500年前の天魔大戦の只中に投げ出されたベヨネッタを襲ったのは、ロキに瓜二つの姿を持った少年であった。

アンブラの魔女一族の象徴ともいえる時計塔は倒壊し、魔女たちは散り散りに追われ、暴れ狂う魔獣と天使の群れが空を埋め尽くす。
"この後何が起きるのか"、ベヨネッタは確信していた。「歴史改変」という禁忌の扉に手が掛かるのを感じる。

だが、それすらも全て何者かの意思によって導かれたものなのかもしれない。過去から未来へ、そしてまた過去へ。彼女が時空を"超えさせられた"のは生涯で二度目なのだ。
少年の口元が妖しく歪む。その笑み。この存在感。戦慄が走った。

「二つに分かれた僕の力、"世界の目"を取り戻す……。君に邪魔されたら困るのです」

サーヴェドラ著「真ヴィグリッド物語」第五章より

God of Chaos
Aesir

混沌の神　エーシル

光と闇と混沌。

原初より分かたれた三つの世界のうち、混沌を統べる存在、それがエーシルである。

「歴史の観測者」たる力を持ったエーシルは、我々とは全く違う次元に生き、起こり得る複数の可能性が同時に重なり合った状態の歴史を、時空を超越した視点から観測していたとされる。

「エーシル」という名は、人類の言葉で「神」を表すが、信仰や崇拝、教導や理想の念によるものではなく、単に人類にとって一切の理解が及ばない超自然の存在に対し、他に表現する言葉が見当たらなかったために用いられた、というのが実際のところであろう。

そしてノアトゥーンに残る伝承が真実ならば、この混沌の神を、「ロキ」「ロプト」という２つの“人格”に分裂せしめたのは、人類自身である。

エーシルは自らの“世界の目”の力を人類に与え、それにより人類は「選択」の概念を得た。しかしそれは同時に「勝利」と「敗北」、「真実」と「虚偽」の概念をも生み出すこととなった。

憎しみ、裏切り、嫉妬、嘲り。「選択」の概念は瞬く間に人類の間で麻薬のように消費され、やがて人類に力を与えたエーシル自身も、再び力を求める強い情念を呼び覚ました——。

「時空超越」の力を持つエーシルが「観測者」たる力を取り戻すということは、現在、過去、未来に至るまで世界の全ての命運が掌握されるということである。

だがそのエーシルに邪心を植え付けたのは、紛れもなく人類なのだ。力を取り戻したエーシルが何を行おうとも、それは人類全体の罪であると言えるのではないだろうか……。

Lemegeton's Guidebook

偽典レメゲトン

Consumer of All

Insidious

境界を巡るもの　インシディアス

　世界に終末が訪れた時、罪深き者達を乗せて享楽の園へ導くとされる地獄の方舟。しかしてその実態は救済ではなく究極の選民である。

　この悪魔に“乗り込んだ”者達は何処へ導かれることもなく、腐敗した体液と死臭に満ちた空間の中、わずかに迷い込んだ獲物を巡って殺し合いを続けているという。

　こうした濃密な「死の純粋培養器官」を体内に備えているがゆえに、悪魔インシディアスは常に膨大な魔力をその身に蓄え、またその体内に悪魔たちを棲まわせることも出来るため、天界との戦争では強襲揚陸艦として猛威を振るっている。

　もしインシディアスの体内に呑まれることがあったなら、そこから逃れる手段はただ一つ。自らが「罪を極めた者」となって、再びこの悪魔の顎が開かれる時を待つほか無い。
もっとも、インシディアスに選ばれた者にとっては、殺戮と蹂躙が果てしなく続く、この場所こそが「享楽の園」と言えるのかもしれないが……。

Driver of Agony

Pain

痛みを刻むもの　ペイン

天界との闘争において、血塗られた鋼鉄の車輪で敵を蹂躙し、悪夢を運ぶとされる暴虐の戦車。
ヴィグリッドに残された伝承によれば、これは中世で拷問に使われていた車輪が自我を得て魔界に転生した姿である。

信仰心の強い者は稀に天使達の舞い降りる姿を視ることがあるというが、これら魔の眷属は心に迷いを抱く者の前に姿を現すと言われている。

「苦痛」の名を持つこの悪魔は、人間の内に潜む被虐、嗜虐の潜在欲求に群がるとされ、自他心身を問わず人を互いに傷つけ合わせて、その痛みを共有することで己の孤独を紛らわせているという。

Craver of Hatred

Hideous

憎しみに飢えるもの　ヒディアス

魔界の洞穴「マーレボルジェ」に巣食う悪鬼の一族。
常に数体で群れをなし、魔界に迷い込む哀れな獲物を求めて徘徊している。
人間界に姿を現すときも集団であることが多いが、彼らに協調性は一切なく、獲物を見つけると我先に飛び掛かり、奪い合うのみである。

しかしヒディアスは比較的高い知能を持ち、さまざまな武器を造り出すことができるほか、自分達よりも数で勝る敵に対して闇雲に襲い掛かることも滅多にないという。

一切の慈悲を持たないこの悪魔に目を付けられたならば、彼らを凌駕する力で対抗するよりほかない。それが出来るのは、かつてこの世に存在したという、光の力を操る賢者たちか、あるいは闇の力を従える魔女の一族のみであろう。

Holder of Enmity

Hatred

憎しみに満ちるもの　ヘイトリッド

極限の飢餓状態におかれた悪魔ヒディアスが、同族を喰らって生き延びることでより狂猛な姿に変貌したと考えられているのが、この悪魔ヘイトリッドである。

数に頼む必要のない力を得たこの悪魔は、その後も言い知れぬ怒りと憎しみの念を絶えず放ち、ヒディアス達を恐怖によって従え、君臨している。

Gatherer of Rancor

Fury

怒りに集るもの　フューリー

魔界の森「ジョンスン フォレスト」に群棲する怪鳥。

蝙蝠の羽根に竜の首と蛇の尾を持ち、癇癪持ちの人間の枕元に夜毎現れては喚き散らし、衰弱させて死に至らしめた後、その屍肉を貪ると伝えられている。

この悪魔の呪縛から逃れようと抵抗した者も居たが、その奇怪な単眼で睨まれると射すくめられたように自由を奪われ、逃げおおせることは出来なかったという。

Confuser of Elements

Greed

氷炎の魔犬　グリード

前後3つの首に6本の足、9つの胃袋を持つという異形の猛獣。

常に腹を空かせたこの悪魔は肛門を持たず、排泄も行わない。それゆえグリードに食われた者は輪廻の輪を外れ、転生叶うことなく永劫にその腸の中を巡り続けると言われている。

魔に通じた者の間では、余人の立ち入りを禁ずるための門番として配されることもあるが、その旺盛な食欲を充分に満たすことが出来る者は少ない。
数多くの「元飼い主」の魂が、この悪魔が誰かの手によって止めを刺される瞬間を、その胃袋の中で待ちわびていることであろう。

Enveloper of Flame

Pride

止まらぬ火輪　プライド

かつて天界で神の使いとしての役割を担っていた、燃え盛る炎の車輪が堕天した姿。

「傲慢」の名を持つこの悪魔は、己を召喚した人間の目と耳を奪う代わりに、力と快楽を約束するという。

だが気を付けねばならない。この悪魔を従え思いのままに力を振るうとき、その手綱を握っているのは術者ではなく、この悪魔なのだ。

一度走り始めた業火の車輪は、誰にも止めることは出来ない——その乗り手にさえも。

Gazer of Death

Malicious

死を見つめるもの　マリシアス

「悪意」の化身であるとされる魔界の名士。地獄に落ちたあらゆる生物の名を奪って己のものとしており、マリシアスという名も通称の一つにすぎない。

生半可な実力で悪魔の召喚を試みた魔術師の元には、必ずこのマリシアスが現れ、身分と姿を偽って契約を持ち掛けるという。

もしこの悪魔に出会うことがあれば、どれほど親切で紳士的な態度をとっていたとしても、何一つ信用してはならない。

その正体は他者を騙し、裏切り、後悔と絶望の果てに狂気へと至らしめることを無上の快楽とする地獄の司祭なのである。

Swindler of Progress

Resentment

進化を奪うもの　リゼントメント

凄まじい怨念を抱いたまま非業の死を遂げた者は「七代祟る」と語られることがあるが、それは本当だろうか。

「怨恨」の名を持つ悪魔リゼントメントは、まさしくそういった人間の恨みの念が堆積した魔界の汚泥から産まれたと言われる。

ひとたび獲物に狙いを定めると、たとえ何処へ逃れようと、どれほどの時が流れようと必ず見つけ出し、拘束して地獄の責苦を負わせる執念深さを持つこの悪魔は、その常軌を逸した魔の念で、次元の扉すら意のままに開くという。

人の持つ恨みの力とは、それほどまでに凄まじいものなのであろうか。

Eradicator of Paradise

Scolopendra

天地を蹂躙するもの　スコロペンドラ

煮えたぎる血が流れる魔界の大河「フレジェトンタ」に棲むムカデの怪物で、その体長は大きいもので10キロを超えるとも言われる。

巨体に似合わず動きは俊敏で、瞬く間に獲物に巻き付き、絞め殺す。

Twister of Flame

Phantasmaraneae

灼熱を編むもの　ファンタズマラネア

地獄の地中の奥深くにある、マグマの海に棲む悪魔。ほとんど地表には姿を現さず、魔界でも滅多にその姿を見られる事がないため、この名前(亡霊の蜘蛛)が付いた。

蜘蛛に似た恐ろしい姿をしているが、比較的温厚な性格で、もしも幸運にも出会う事が出来たなら、丁重に対応すれば珍しい財宝や秘術を授けてもらえるかも知れない。

人間界で起きた異変の影響か凶暴化している。そのためかマグマの海を離れた、地表近くで頻繁に目撃されており、うっかり近づこうものなら、体内に取り込んだマグマで一瞬に焼き尽くされるだろう。

Embracer of Extremes

Sloth

極みに驕るもの　スロース

信仰篤き者が、まさに天へと至る道を開かんとしたときに現れては、六骸をバラバラに斬り裂いて堕落させると言われる天魔。

その背に負った六本の剣はそれぞれ貪欲、瞋恚、無明、慢心、疑心、悪見を司り、一太刀浴びせるごとに斬られた者の煩悩を目覚めさせる。

天魔スロースの目に留まった者は、まず己の信仰に誤りが無かったことを喜び、次に信仰そのものが誤りであったことを嘆きながら地獄に落ちるという。

人間のみならず、この悪魔の手にかかって堕天したとされる天使は数知れない。

Whisperer of Dementia

Alraune

狂気を囁くもの　アルラウネ

己を捨てた夫に当てつけるため魔草マンドレイクの毒をあおり、自らの命を絶った女性。

魔草の毒が死後も魂を蝕んだため、膨らみ続ける妄想と幻覚が極まって魔界への転生を果たしたと言われている。

かつては高貴な家柄の一人娘であったというが、魔人として伝えられる姿に当時の面影は見当たらない。

Whisperer of Insanity

Alraune

狂気を孕むもの　アルラウネ

地獄の底で男女問わず見目麗しい魂を見つけては神経毒を注入し、自らの宮殿で「永遠の愛」を強いるのだという。

果てしない欲望と執念に彩られた彼女の心に、潤いが訪れることは永遠にない。たとえ何万、何億の魂を引きずり込もうとも……。

The Infinite One

Rodin

無限の者　ロダン

一切の希望が風化した魔界において、なお“最も危険な悪魔”と畏怖される不滅の男。

人間界と魔界を自由に行き来する力を持ち、その居所は常に杳として知れない。

時おり不意に魔界に現れては、より獰猛で凶悪な悪魔に次々と襲い掛かり、その魂を捕えているという。

かつては天界の実力者として「創造」の力を司っていたとも言われるが、魔界における所業に目を向ければ、むしろ「破壊」の象徴として扱われたとしても不自然ではない。

捩じ伏せた獲物から奪った魂は、この男の造り出す武具に欠くべからざる材料とされる一方で、彼自身がそれを振るう姿は滅多に見られず、その両の拳こそが何物をも凌駕する最強の武器であることを示している。

「創造」のために「破壊」し、そしてまた何者かを「破壊」へ向かわせるために「創造」を繰り返す“魔界の名工”。

その目的は謎に包まれているが、あるいは己を滅ぼし得る力を持った者が生まれることを待ち望んでいるのかもしれない。

「ここまで熱くなれたのは久々だ。また“遊び”に来な……待ってるぜ！」

The Gates of Hell
ロダン

Infernal Demons

魔界獣記

Devourer of the Devine

Gomorrah

滅びを喰らうもの　ゴモラ

　魔界の森「ジョンスン フォレスト」に生息する、竜のような姿をした怪物。

　非常に獰猛な性質で、動くもの全て獲物と見なして喰らい付く。縄張り意識が強く、常に単独で行動する。

Destroyer of Fates

Labolas

宿命を咬み砕くもの　ラボラス

運悪く地獄に迷い込んでしまった愛玩犬だったが、たぐいまれなる生存本能で魔界の厳しい環境を生き延び大きくたくましい姿に変化を遂げた。

狩りの本能も研ぎ澄まされ殺戮の達人と言われるまでになっている。鋭い犬歯が特徴で噛みついた敵がどんな相手でも絶命するまで離さない。

Presser of Destruction

Mictlantecuhtli

破滅を穿つもの　ミクトランテクートリ

魔界にある無数の洞窟の中でも特に深く暗い場所に棲んでいる巨大なコウモリ。
飛び去ったあとには疫病が広まると言われている。

目のように見えるのは感覚器官で霊波を照射し、その反射から目で見るよりも細やかな情報を得ることができる。

Spinner of Destinies

Hydra

運命を縛るもの　ヒュドラ

かつては美しい娘だったが妹の犯した罪によって姉妹揃って魔界に堕ち、７本の首を持つ蛇の化け物に姿を変えられた。

人の心は失われており敵と判断したものには容赦なく襲いかかる。７本の首を使って、冷酷にじわじわと絞め殺す。

７本の首の内１本だけが本物で、それ以外はいくら切り落とされても死ぬことはない。

Mistress of Atrocity

Madama Butterfly

闇と暴虐の淑女　マダム・バタフライ

無念のうちにこの世を去った高貴な女性が地獄で転生した姿。

アゲハチョウのような美しい羽を持つ姿とは裏腹に、その性格と戦い方は残酷そのもので、魔界でもその名を轟かせている。

術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、強大な力と知恵を貸してくれる。

Severer of the Dark

Diomedes

闇を切り裂くもの　ディオメーデス

亡国の王が飼っていた４頭の人喰い馬の内の１頭。

国が滅びたとき、殺され地獄に落ちたが、その内の１頭の魂が王の名を冠した悪魔として蘇った。

魂を狩る巨大な刃が額から生えており、この馬が駆け抜けたあとには、無残に切り刻まれた死体だけが残される。

馬のように扱われることを嫌うが、彼と戦い認められた者はその背に乗ることができると言われている。

Empress of the Fathoms

Baal

奈落の女王　バアル

魔界の王族の一人。
普段姿を決して見せないが召喚されると巨大なヒキガエルの姿で現れる。

ぶよぶよした巨体は、自分で動くこともままならないほど重いため、激しい戦闘には向かないが、無限に伸びる舌を持っており、離れたところにいる獲物をその場で素早く捕え丸呑みにしてしまう。

Reveler of Plague

Carnage

穢れに戯るもの　カーネイジ

弓型の魔導器「カフカ」や「ザムザ」に巣食う毒虫の1種。
力いっぱい弦を引き、勢いよく放つと矢の代わりに高速で飛び出し、標的の体に喰らいつく。

弓から離れると、すぐに死んでしまうが、その体は、様々な毒や菌に侵された銅の殻に覆われており、僅かな時間でも数千の人の命を奪うことができる、と言われている。

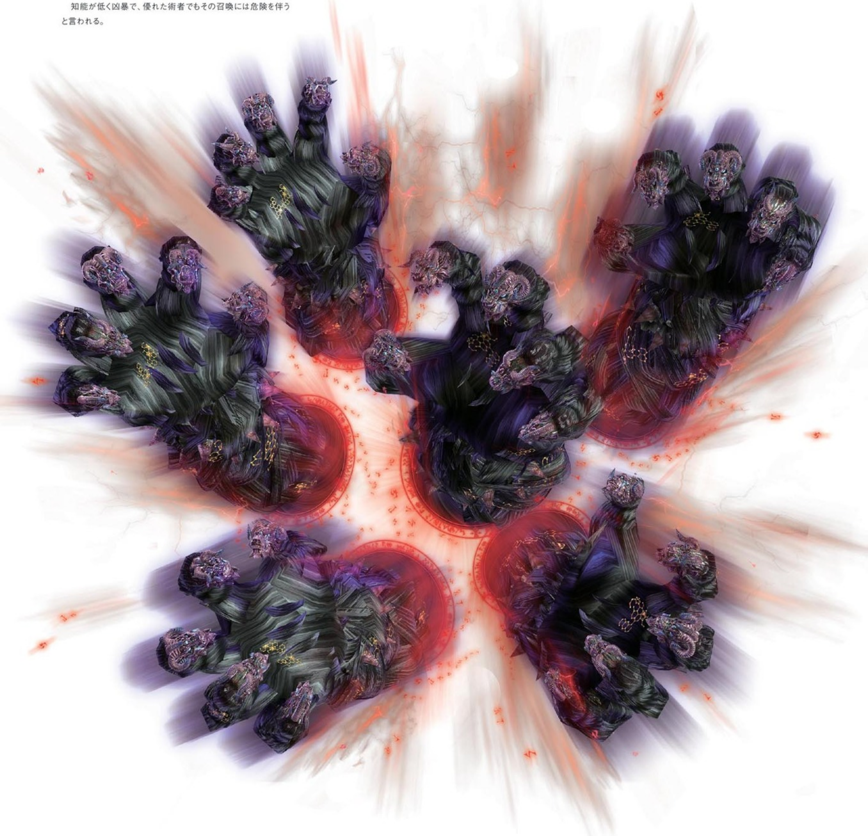
Shatterer of the Earth

Hekatoncheir

大地を震わすもの　ヘカトンケイル

強靭な六本の腕を持つ巨人。
その豪腕は山をも砕き、足を踏み鳴らせば三日に渡る大地震を引き起こす。

知能が低く凶暴で、優れた術者でもその召喚には危険を伴うと言われる。



Decider of Ends

Madama Styx

死を定めるもの　マダム・ステュクス

冥界に流れる河「ステュクス」を治める女王。

人間界に生息するある種の蛾は、彼女の体から迸る魔力から生まれたものと考えられ、死した罪人を地獄へいざなう役目を負うとされる。

術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、強大な力と知恵を貸してくれる。

Protector of Time

Madama Khepri

時を護るもの　マダム・ケプリ

太陽と時を司る地獄の女神。

死後の世界から、溢れる光で人を照らし伸びた影からその者の運命を知ることができると言われる。

魂と引き換えに契約を結ぶことで時に関する膨大な知識と、それを操るための奥義が授けられる。

Controller of Creation

OMNE

万物を統べるもの　OMNE

天魔和合によって出現した奇跡の結晶にして全能なるもの。

かつての賢者と魔女の長たちですら、その存在を知ることはあっても召喚することはかなわなかったが、光と闇、父と子の力が調和したことによって現世に召喚された。

光と闇の特性を合わせ持ち、混沌すら打ち消すことができる。

The Journal's Echoes

手帳の記憶

Path of the Chosen

選ばれし者の道

街の図書館で何か情報はないかと調べていたとき、古い文献の間に壁画の写しを見つけた。

どうやら非常に古い物のようで、そこには霊峰フィンブルヴェトルであろう山と、そこに伸びる大きな回廊が描かれている。

回廊は湖に建つ大聖堂を通り、最終的に街に突き出た塔に繋がっている。

その塔と思しき建物は既に朽ちているが、当時は街から山頂まで行く道があったことを、その絵は示していた。

その様子には特に疑問を持たなかったのだが、街に建つ塔の中を描いた壁画には、流石に違和感を覚えた。

そびえ立つ塔の内部の“壁”を、垂直に歩いて昇る人間が描かれていたのだ。最初は見間違いかと疑い、色んな方向から眺めてみたが、やはり人が壁を歩く様子を表しているとしか考えられない。

神様の居る場所、霊峰の山頂へは、選ばれた者しか行くことができなかったと言われているが、この“壁を歩く人”がそれだったのだろうか？

Sovereign

采配

古代の人間は、神様の言葉を聞き、向かうべき道を決めていたという。

何かを決めるとき、自分以外の力を借りたくなることがあるのは俺だけじゃないはずだ。

それは原初の人間から受け継がれた悪い癖なのかも知れない。

今でも「占い」なんてものがあるが、あれはかつて人々に采配を下していた神様の真似ごとなのかも知れないな。

そういえば丁度面白いものを拾った。不思議な雰囲気のあるカードだ。

さっきぶつかった坊主が落としていったようだが、タロットカードにも似た奇妙な絵が描かれている。

じっと見ていると、俺に行く道を語りかけているような気もしてきたが、まぁ１枚しかないんじゃ、道を選びようがないな。

City of Water

水の街

「水の都」…俺はこの街をそう呼ぶことに決めた。

水の都ノアトゥーンは、四方を海や湖に囲まれている。
海は、街の住人たちが食べるには十分すぎるほどの海の幸をもたらし、そびえる霊峰フィンブルヴェトルは、その雪解け水で人々の喉を潤す。

山を下る川はやがて湖へと注がれ、鏡のように澄み切った水面を作りだす。

湖はそれ自体も美しいのだが、その中央には「水の大聖堂」と呼ばれる古い建物が佇み、一層幻想的な雰囲気を醸し出している。

大聖堂の特徴的な尖塔は、今なお悠々とそびえている。だが残念ながら、かつて街や山頂を結んでいた長大な回廊は、既に瓦礫となって崩れ、湖の底深くに沈んでしまっているようだ。

Underground Graveyard

地下墓地

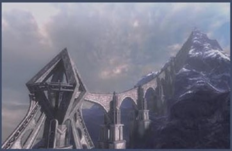
湖の真ん中に建つ水の大聖堂の地下には、かつて神様に仕えた者たちが静かに眠る場所があるという。
神聖なその場所に迂闊に近づくと、恐ろしい姿の墓守が現れて魂を喰い尽くされる…とそんな話を聞かされてしまった。

どうやら、俺が立ち入り禁止のあの場所を嗅ぎまわっていたのが気に入らなかったらしい。

「神に仕えた者」と言えば、神様の声を聞いて、人々を導いた者たちのことが思い浮かぶ。
そして彼らは、賢者や魔女たちの過去と、決して無関係ではないはずだ。

つまり大聖堂には、賢者と魔女の起源に関わる手がかりが残されている…俺の直感が、そう言ってるぜ。

しかし、俺も見くびられたもんだ。カビが生えたような怪談話で、俺の心に灯った熱い炎を消すことはできないぜ。



Trademark

トレードマーク

部族や血筋を表す紋章がある。

ルーメンの賢者やアンブラの魔女も、一門を示す紋章を持っている。

紋章は彼らの信仰のシンボルをモチーフにデザインされており、賢者は「太陽」を、魔女は「月」を模したものが用いられる。

彼らに関わりの深いものには、必ずそれらの紋章が刻まれていて、どちらに属するものなのかを簡単に判別することができる。

そんな中でも、魔女の棺は変わり種だ。石棺の上に賢者の封印が施されているので、月と太陽の紋章を同時に見ることが出来るのだ。

そして、混沌の神エーシルにも、それを象徴する印がある。この街のいたるところに、その紋章は刻み込まれている。

それは菱形を組み合わせたような形で、重なりあった菱形の一つ一つが、それぞれの時代や宇宙の成り立ちを示しているんだそうだ。

エーシルの紋章の中には、不思議な輝きを放つ金属で作られたものがあり、なにか深い意味が込められているとも言われているが、謎を解くにはもう少し時間がかかりそうだ。

Advanced Technology

オーバーテクノロジー

その時代にあってはならない、とされるものがある。

それらは、作られた時代に存在するはずがない文明を表した出土品や、その時代にそぐわない技術で作られたとされる遺跡などを指して言われるが、その類の遺物がここノアトゥーンにもあると聞き、半信半疑ながらも俺は湖の中央に建つ「水の大聖堂」に潜入を試みた。

ボートを漕ぎ、やっとのことで建物まで辿り着いた。思ったよりも外壁は朽ちていて、崩れた瓦礫に入口を塞がれ、中に入るにも苦労するはめになった。

だが建物の中は意外としっかりしており、外ほど荒れていないことに驚いた。おかげで、さほど時間もかからず中心部へと到着できた。
そこは、街からも見える大聖堂のシンボル、霊峰を模したものと思われる天を貫かんばかりに高く伸びた塔の真下だ。かつてはこの最上階から山頂まで続く大回廊が渡されていた場所だ。

そして、床には確かに意味ありげな謎の球体が埋まっている。
これが話に聞いた“古代エレベーター”なのだろうか？

どう見ても人が乗って上に昇るようなものには見えない。ワイヤーの一つもついてやしないんだから。

だが塔の内側には、人が歩いて昇れるような階段はついていないのも確かだ。そのことがコイツをエレベーターだったと思わせたのだろうか？

まったく人間の創造力、いや想像力ってやつには驚かされる。
ともかくコイツが何なのかは興味があるところだ。写真でも撮っておいて、今回の調査が終わったら専門家にでも見せてみよう。

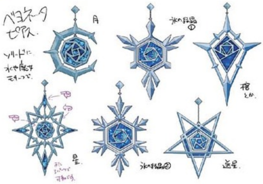
Concept Art

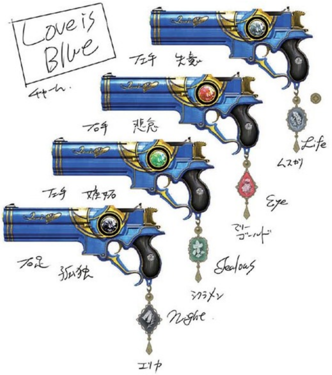
Bayonetta

ベヨネッタ設定画稿

ガラッと印象を変えたベヨですが、前作の頃から「ベヨはその日の気分で髪型やメイクも変えるはず」と考えていて、設定資料集に掲載したオフショット絵でも、敢えて色んな髪型で描いてもらっていました。3ではどんな髪型になるのでしょうか。作中、前作とは違った華やかな彼女の日常が描けたのも楽しかったです。（神谷）

ポンチョ型は前作からのアイデアです。シルエット決定後はゲーム中の視認性の調整をしつつ細部を詰めました。今回「水」がテーマだったのでその意匠の入った物が多いです。こういった細かいデザインをゲーム本編でコンセプトを逃がさず再現する為には3Dモデラー陣との連携が要となります。ベヨネッタで言えば今回ショートヘアの軽さの再現が特に難しく、3Dモデル担当の今村さんには多大なご尽力をいただきました。（島崎）





チャームはアンティーク仕上です。それぞれの銃の名前と花言葉はリンクさせています。細かい点ですが、こういったものを選び身に着けている事が彼女らしさというものをひとつ織り成してくれるのだと思っています。（島崎）

OPとEDのドレスは期間的に非常にタイトで、急ごしらえでしたが、いつもと違う印象のものになるように心がけました。白とピンクドレス、女性としてはたまりませんね。明るい色で皺が入れづらい衣装なので3Dモデルとしては画面を保つのが難しいデザインですが、担当の舟橋さんにより綺麗に仕上がっています。（島崎）

ヘアメイクも数案作った中から印象に合うものを選んでいただいています。パッと見、前作から変わり過ぎないように、でも今回の装いに合うようにと少しモダンなものを提案させていただきました。（島崎）

■ ベヨネッタ準備稿

最初の大ラフで全身刺繍というものが採用され、印象はほぼ決まりました。個人的に刺繍デザインはコントロールが難しいので避けたかったのですが、前作のデザインを考えるとこのパターンが採用になった事も頷けます。髪型は前作と同じだとどんな衣装にしても印象が変わらず、自然と一番振り幅の大きいショートヘアとなりました。（島崎）

「水」のテーマと共に、ベヨネッタが海ヘビに変身する仕様は初期からありました。個人的にはヘビは魔女らしいモチーフの一つだと思うので抵抗はありませんでしたが苦手な方もいたので、ある程度優美に見えるような仕上にしています。その分、ジャンヌのムカデバージョンが強烈な印象ですが…この対比も二人らしい対比だなと感じますね。（島崎）

☆羽衣
☆頭飾り
（アンブラマーク）
☆腰帯.
タケミカヅチ

チェルノボーグ
☆死神、悪魔系
☆ツノ（直生え）
☆悪魔のしっぽ
☆羽
☆デビルアイメイク

☆ヘッドアクセ
☆口元ヴェール
布巻き
こんな感じ
ラークシャサ
☆踊り子系、
☆ヘソ出し
☆腰布
☆全アクセジャラジャラ

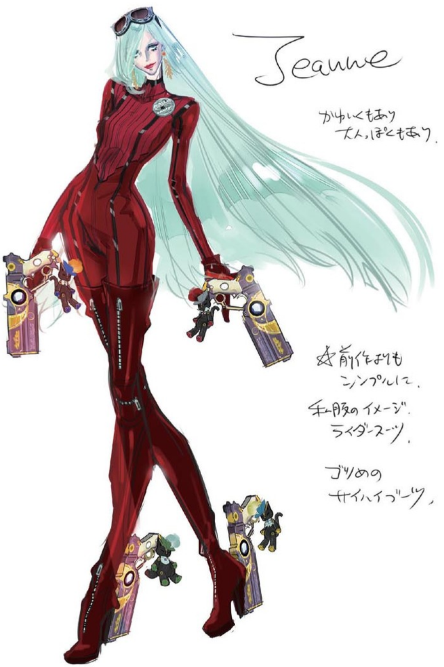
☆オレンジグラデ
の羽かざりと
アンブラマーク入り
の金メダル
☆ハット.
（ヌバック等）
☆赤い
バンダナ.
（綿）
カフカ

Concept Art
Jeanne

ジャンヌ設定画稿

今回、僕はディレクターではないので、あまり口出ししないようにしていたつもりなんですが、ジャンヌに関しては、溢れる歪んだ愛情が抑えきれず、あれこれと好みをリクエストしてしまいました。ベヨと並ぶ最強の魔女。彼女が活躍するとベヨを食ってしまうので、「彼女の救出に向かう」という導入はすんなり決まりました。（神谷）

胸のラインがサスペンダーのようで、そのストレートさがジャンヌの胸を逆にアピールしているようにも見えてフェチ感の出たデザインです。銃チャームは3Dモデル担当の今村さんのアイデアで、「ぬいぐるみとか…ないよね」と控え目にこぼしたセリフに、「それだー！」と神谷SVと私が飛びつき、今の形となりました。こういう雑談的なネタ出しもチーム戦のありがたい所だなと思います。（島崎）

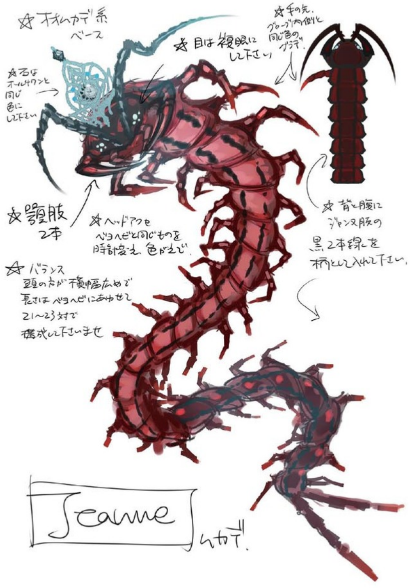


■ ジャンヌ準備稿

ジャンヌはライダースーツと初期から決まっていたのですが、前作の濃い目の印象を私が大きく持っていた為、最初はゴツめファッションスーツに寄せすぎてなかなか落ち着かず…。 載っているのは最終稿の方で、ロングヘアを印象的にする為もあり、比較的シンプルなものが 多いですね。「赤」は変わりませんが前作とはまた違った方向性に進みました。（島崎）

ジャンヌの棺
基本的に
前作時の
「封印ベヨ」と
同コンセプトです。
棺細部は
前作のものを
ご参考下さいませ。
☆ロングヘアが
「百合」の形を
作りながら
全身を覆って
います。
百合紋
参考で。

Jeanne
wildcat.
☆生地感
入れて下さい。


☆オオムカデ系
ベース
☆目は複眼に
して下さい
☆手の先、
グローブ内側と
同じ色の
グラデ
☆顎肢
2本
☆ヘッドアクセ
ベヨヘビと同じものを
時計変え、色がえで
☆背と腹に
ジャンヌ服の
黒2本線を
柄として入れて下さい。
☆バランス
頭の方が横幅広めで
長さはベヨヘビにあわせて
21~23対で
構成して下さいませ
Jeanne ムカデ!

Jeanne
moth

☆アクセサリは
前作と同様で
今作の衣装に
のせかえて
下さい。
Jeanne
Owl

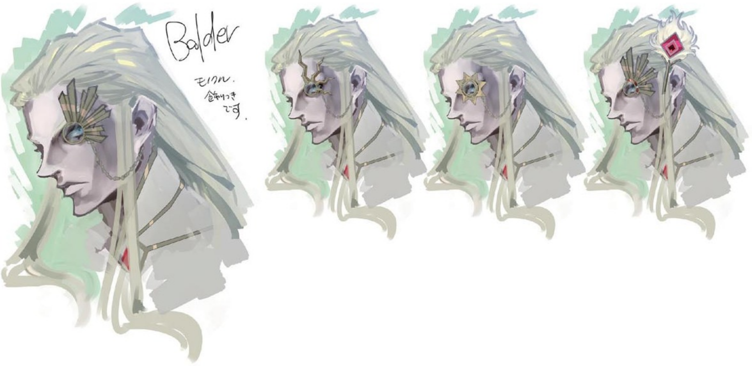
ジャンヌのメイクには少し遊び心を。前回はバチバチの下睫でしたが、今回はグラデーションを入れた睫にしています。例によってあんまり見えないですけど、アップの際のアクセントですね。(島崎)

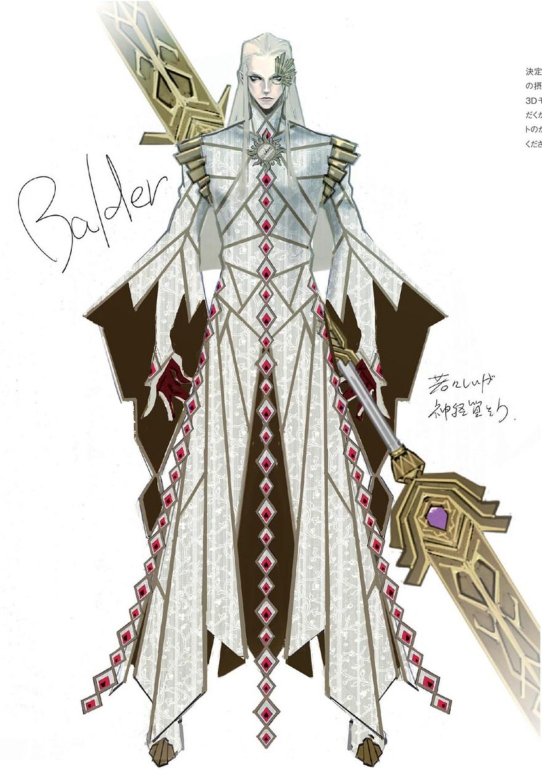
ED用の私服です。はじめはベヨネッタに合わせてドレス系で、と考えていたのですが、神谷SVのご希望により「黒」をカジュアルシックに着せる事となりました。個人的にジャンヌを描くととにかく形が変わったものを着せたくなるのでラフの時点ではだいたい派手なものが多いです。（島崎）

Concept Art
Balder

バルドル設定画稿

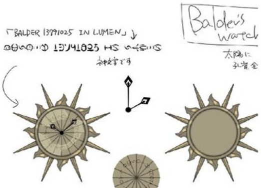
前作の頃から、父親である彼がベヨネッタと対立する立場になってしまった理由を、ぼんやりと妄想していました。道を踏み外した背景には、抗えない理由があったはず…と想像を巡らせていたことが、今回橋本君の「賢者を登場させたい」というアイデアと合致し、やっと彼の本当の姿を描くことが出来ました。（神谷）

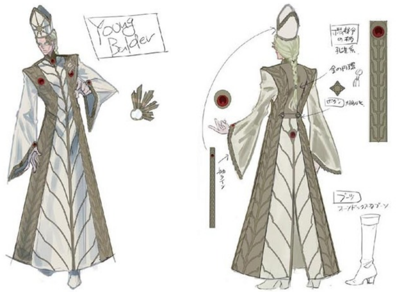




決定稿では最初の印象に戻りました。直線的なラインが天使サイドの摂理を表してくれそうで、こういったデザインにまとめました。ただ、3Dモデルにした際にはいかにラインを真っ直ぐソリッドに保っていただくかが非常に難しいデザインでもありました。毎回3Dとしてはコストのかかるコンセプトをあげる事が多いので繰り返し調整に付き合ってくださる現場のモデラー陣の方々には頭があがりません。（島崎）

『2』での最後の姿です。ここからまた繋がり、始まる…ということで、『1』のバルドルの印象に繋がるように背中に孔雀の飾りをつけました。硬派だったバルドルがなぜ『1』のようなエキセントリックな派手趣味に目覚めたのか…それはきっとロプトを吸収したことによる反動だったんでしょう。この後、「救い」を待ち続ける彼を想うと切ないです。（島崎）





後述のローサと合わせ、こちらは実は劇場アニメ用の若バルドルとして設定したものです。今回アニメサイドのご厚意により収録させていただきました。当時『2』とアニメの制作期間が近く、デザイン作業が並行だった為、直接的にではないにせよ設定に破綻がないよう両立して進めさせていただいた経緯があります。『2』のバルドルの普段の神官姿はこういう形だったという事ですね。（島崎）

■ バルドル準備稿

バルドルの印象が決定した初期ラフとその後のバリエーションです。バルドルはご覧の通り、最初にほとんど印象が決まっていたのですが、途中色んな事情で紆余曲折があり、一時代案としてかなりの数のラフを描いていた時期がありました。その時は終わりが見えず正直つらかったですね。（島崎）

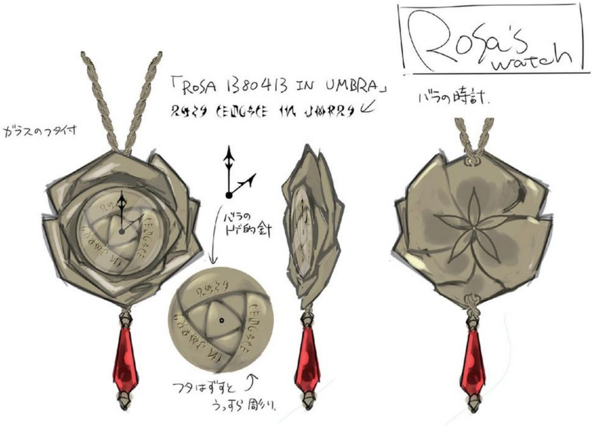
Concept Art
Rosa

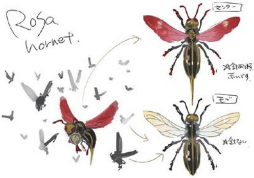
ローサ設定画稿

ローサは前作でも少しだけ登場しましたが、機会があればしっかり描いてみたかったキャラクターのひとりです。あのベヨネッタの母親ですし、彼女もまた魔女ですから、決してか弱くはないとは思っていましたが、想像以上にパワフルになった気がします（笑）。我が子のために戦う、母の貫録ですね。（神谷）

第三の魔女、ローサが共闘できるキャラとして登場が決まったのは制作後半だったと思うのですが聞いた時はテンションがあがりました。その設定からとにかく拘束服系にしたくてこの形を提案させていただいたんですが、3Dモデル監修の際にベルトの食い込み具合を事細かに指定してディレクターに「やり過ぎ」とNGもらう結果に…。最終版は自然な形になっています。（島崎）

前述の若バルドルと同じく、このドレス姿のローサは劇場アニメ用に起こしたものです。先にこのデザインがあり、この形を元に、今回アクティブに戦うゲーム版ローサとしての再設定を行っています。ミステリアスな雰囲気を保ちつつ、懐の深い女性のイメージで描きました。（島崎）


Rosa's watch
「ROSA 1380413 IN UMBRA」
バラの時計.
ガラスのフタ付
バラの
ピデ的針
フタはずすと
うっすら彫り.


Rosa
hornet.
センター
モブ

Rosa
falcon.

Rosa
Tiger.

Rosa
snake
☆時計つけかえ
☆基本的に
ベヨと一緒です.

Concept Art
Loki

ロキ設定画稿

前作では、ベヨが小さい女の子に翻弄される面白さを狙いましたが、今回も「お姉さんと少年」という王道パターンですね。小動物になってベヨの胸元に潜り込んだり、成り行きでベヨの唇を奪ったり…彼とベヨの絡みは書いていて楽しかったです。将来、きっといい男になることでしょう。（神谷）

やんちゃさが伝わるように、派手色の褐色少年にしました。『BAYONETTA』キャラは単色使いが多いので複数色の別系統にしたい、と設定したキャラクターでもあります。ちなみに細かい設定としては、ロキ達、ノアトゥーンの始祖民族の髪色を受け継いでいるのがジャンヌです。魔力の顕性遺伝といったところでしょうか。キャラ全員がメガネ的なものを着けるという点も前作から。ロキはゴーグルです。（島崎）

■ ロキ準備稿

ロキの準備稿は「生意気な少年で一見現代の格好をしているようでその実、民族衣装である」とのオーダーでした。民族衣装過ぎるとファンタジーな印象になってしまうので按配を探りつつ、「褐色の肌」に合う「オレンジ、黄色」を基調に進めました。ノアトゥーンの意匠を入れるべきかというお話もあったのですが、入れ過ぎると正体がわかってしまうので最終的には褐色肌をぐっと濃くして、同じ種族である事がわかる程度に落ち着きました。(島崎)

劇中には出ませんがロキの大人版です。ロキとロプトは一つの人格が分かれたものでその完全体がエーシル、という設定を詰める際にコンセプト参考として描きました。流れとしてはこの形と預言の者が合体してエーシルの形へ、という事になります。魔女(女)は「○」、賢者(男)は「□」というラインの印象を持っていたのでその始祖のラインは「◇(ひし形)」と設定しました。二人とも「◇」の紋章を持ち、その形は全身シルエットにも反映されています。ロキの方が真打ちという事で露出度が高いです。(島崎)

ロキのカードはタロットに沿わせています。ベヨネッタ達の世界の起源が、ノアトゥーン民の始祖だとしたら、我々が現在手にしているタロットの起源はロキのカードかも…？なんて想像しながらベヨの世界観らしい名前に置き換え、デザインしました。（島崎）

Concept Art
Luka

ルカ設定画稿

彼は前作で宿願を果たし、役割を終えていたのですが、それでも「ルカを『2』でも登場させたい！」というのは、橋本君や島崎も熱望するところでした（もちろん僕も）。彼はただの人間のはずなんですが、前作同様人間離れした活躍を見せてくれます。橋本君の頭の中には、彼を主人公にしたゲームの構想もあるようです（笑）（神谷）

最終稿は前回よりも大人らしくありながらカジュアルに王道を着こなす感じも残り、新しいルカの雰囲気になったと思います。男性は大人になるにつれ親父に似てくるというお話があるように、ルカの場合も尊敬する父親アントニオに似てきたという事なのではないでしょうか？　帽子は冒頭登場時のみのアクセントとしてつけたのですが、全編使っていただきましたね。（島崎）

■ ルカ準備稿

神谷 SV からの今作のルカのイメージが「一回り成長した大人の男性」だったのですが、初めはその按配がつかめず苦労しました。ファッショナブルな要素も今回はなし、という事がわかってからは体格も筋肉質な方に寄せつつ、「冒険家」「戦場ジャーナリスト」などのキーワードを頼りに進めました。 ケープ版も捨てがたいとのお話だったのですがベヨと被るので最終稿の形となっています。（島崎）

Concept Art
Rodin

ロダン設定画稿

実は本作中、最も謎に満ちたキャラクターではないでしょうか。元々天使だった彼が、堕天して悪魔となり、今は人間に姿を変えてひっそりとバーを営む…その裏には色んなドラマがあったことでしょう。愛を誓った伴侶もいたかも知れません。いつか、彼が主人公のアクションゲーム「ロダン・ザ・グレート」で描いてみたいですね。（神谷）

日本びいきの彼らしい装束でますますロダンのアイデンティティが色濃く出たデザインとなりました。家紋ネタやメガネの細工も日本の伝統工芸をベースにしていて、考えるのが楽しかったです。3Dモデルもこのノリを好いてくださった高橋(剛)さんが気合を入れて作ってくださいました。（島崎）

デビルロダンは神谷SVより「デ●ルマンみたいにしてくれ」とのオーダーでラフを進めていたのですが、描いた後に「これ、そもそも橋本君に描いてもらうやつだった…」と、急遽担当者を橋本Dへ変更に。いつもですがそういう事は最初に言ってください…。でも橋本さんの決定稿がかっこよかったので担当者変更でよかったです。（島崎）

特に指定がなかったので自由に描かせていただきました。一発目のラフ群の中から最終稿が採用されています。ロダンみたいな男性に白ニットを着て欲しい、と案出ししたものもあるのですが、そもそもアランニット系は3Dモデル再現が厳しいので個人的な趣味で描いたようなもんですね。骨柄トップスは神谷SVの受けがよかったのですが、ロダンは職人という事で和装風が採用となりました。（島崎）

■ ロダン準備稿

Concept Art
Enzo

エンツォ設定画稿

今回のシナリオでは彼の子供たちに加えて、奥さんについても少し触れてみました。彼が子供たちをしっかり養えているのは、奥さんが頑張っているからじゃないかと思っています。例えば料理屋なんかを開いていたり。エンツォは家族が寝静まった後に、こっそりと夜の街へ繰り出したりするんでしょうね。お小遣いの範囲で。（神谷）

今回もテーマは「イタリアンマフィアに憧れて」です。彼の最近の一張羅はこの服なんですね。指輪は彼の全財産ですので前作と同じものを。白いストールとハットが少し洗練された様子でエンツォも成長したんだな、と感じられるような気がしてその点が気に入っています。（島崎）

■ エンツォ準備稿

エンツォはその体型とサングラスの印象でなかなか全身のデザインを変えても代わり映えしないなと感じたので、思い切ったものも描きました。最終的には季節感も考慮していつものスーツ＆コートスタイルになりましたね。そのかわりカラーリングとコーディネートは少し変えています。（島崎）

Concept Art
Loptr
ロプト設定画稿

ロプトはかなり早い段階でデザインが決まり、そのインパクトの強さから、僕も橋本君も一目で気に入ってしまいました。それ故に色んなネタが詰め込まれ、いつの間にか面白おかしいキャラになってしまいましたが（笑）、ベヨとバルドルのちょっと切ないストーリーが展開する本作には、こういう敵キャラで良かったんじゃないかと思います。（神谷）

ロキの部分で触れましたが、「◇（ひし型）」シルエットは他の設定と兼ねて推していたので、採用で嬉しかったです。一時、半身男・半身女の両性具有の要素も入れていたので、裸体の2種の文様はその名残です。その後コンセプトデザイナー陣がこのコンセプトを広げてくださいました。また、動かす事が難しいデザインなのでモデル担当の石田さんにだいぶフォロー頂いてます。世界観が強いものを制作する際は各デザイナーの足並みをそろえる事が大事だと感じますね。（島崎）

■ ロプト準備稿

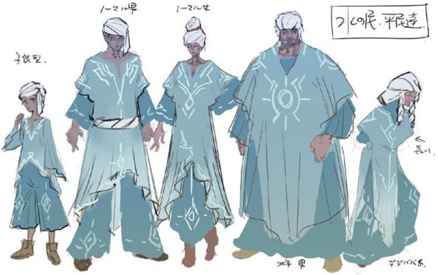
ロプト（預言の者）のラフを描き始めた当時はまだノアトゥーンの設定があまり決まってなかったので、ノアトゥーンの世界観を広げる事も意識してコンセプトパターンを描きました。魔女と賢者の一族を遡ってのひとつの古代民族の歴史と考えると宇宙的な雰囲気を持っていないと、と徐々に要素を詰めていきました。原初の存在としてとにかくインパクトの大きいものにしたいと思ってましたね。（島崎）

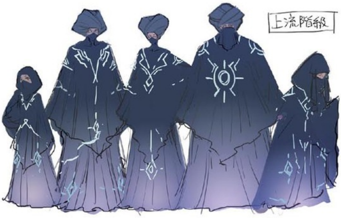
Concept Art

People of Noatun

ノアトゥーンの民

ノアトゥーンの民は「水の民」と長い間呼ばれ、水を身近に感じるような民族衣装をというコンセプトの元、デザインを進めていました。前作のヴィグリッド民と同様、階級ありきで設定していたのですが、本編では都合上、中流上流は登場することはなく…。古にはラフにあるような上流民族の出で立ちの人も多く存在したのかもしれません。（島崎）





Concept Art
Extras

オマケ設定画稿

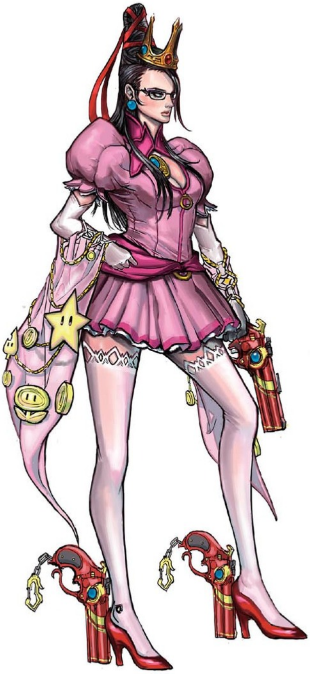
『2』ではオンラインモードも搭載しているので、好きな衣装で参戦できるように、できるだけ多くの衣装を用意したいと考えていました。一時は使用キャラクターと衣装をDLCにしては？ という案も出たのですが、"満足度"を優先して結果的には全部入れることにしました。厳しいスケジュールでしたが、バラエティ豊かなデザインとモデル制作スタッフのおかげで、たくさんの衣装を入れることができたことに感謝です。（橋本）

■ オマケ準備稿

今回のラインナップはいかがでしたでしょうか？ 任天堂コラボコスがあったので枠が限られていたこともあり、選定は王道にしようというお話になっていました。橋本Dのご希望がチャイナドレス、神谷SVに婦警を選んでいただいています。ラフの時点では一部スタッフより「幼稚園児」という案も出ていて、描いていて非常に楽しかったです。（島崎）

■ 雇われ遊撃隊のエースコスチューム

まさかベヨネッタで「けも耳」を描ける日が来ようとは…！胸周りは少し丈を短くしましたが、そのまま着せた方がキャッチーかつセクシーな衣装になると思ったのでアレンジは仕様上必要な部分だけにしています。チャームは最終的には元ゲームのものが実装されていますが、案出し時にはプライズっぽく描いていました。（島崎）



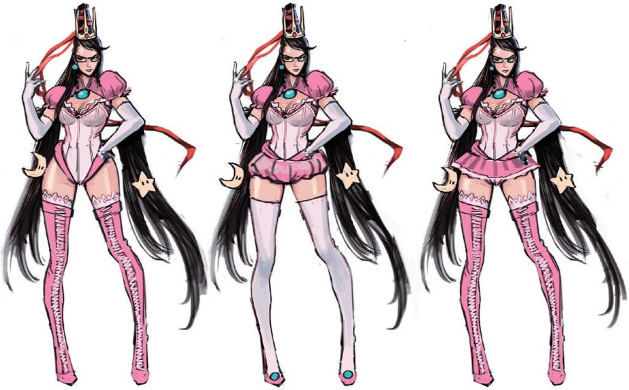
■ キノコ王国のロイヤルドレス

■ サラサランドのロイヤルドレス

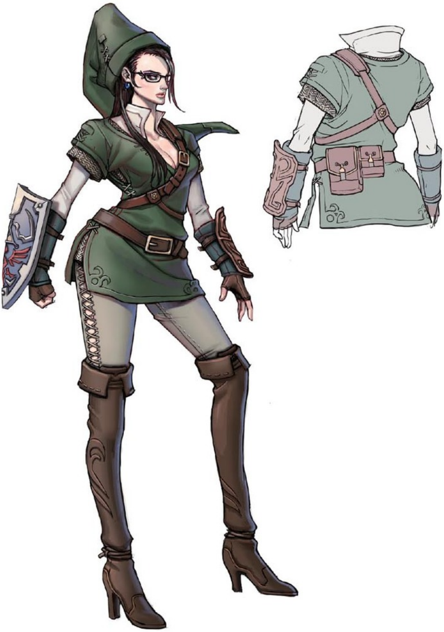
任天堂コスチュームは、最初黒田Ｐから「一種類だけ」と言われたのですが、絞れるわけがないので、枠を無理矢理3つに増やしました。 任天堂を代表するお姫様ですから、あまり悪ノリしたら怒られるかと思いましたが、クッパ召喚やコイン出現などのアイデアを快諾頂き、お陰で遊んでいて楽しいキャラになりました。（神谷）

当初デザインしていた頃には任天堂の衣装をもっとベヨネッタに似合うようにアレンジしようとしたのですが神谷さん的には「いや、あのベヨネッタに無理やりコスプレさせた感がいいんだよ」とのことでした。 ちなみにピーチ姫のクッパ足やメトロイドのモーフボールなどは神谷さんに直接提案して入れた要素です。（趙）

■ キノコ王国のロイヤルドレス準備稿

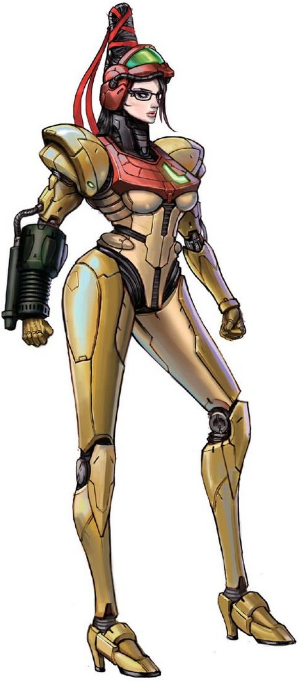


■ ハイラルの勇者



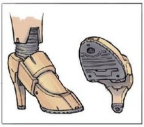
■ ハイラルの勇者準備稿

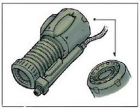
リンクも外せないキャラクターですよね。僕の世代だと、SFC ゼルダのCMの影響で、リンクに対して女性的なイメージがあるので、迷うことなく選んだのですが、見事ベヨにもマッチしました。見た目だけでなく、遊び心地にも変化を付けたかったので、盾を籠手にアレンジして、アクセサリー一個分お得なキャラにしました。（神谷）



■ 銀河最強のパワードスーツ

■ 銀河最強のパワードスーツ準備稿





サムスも僕にとって思い出深いキャラクターです。実は女性だった…と明かされる初代ディスク版のエンディングの衝撃は、今でも鮮明に覚えています。本来だとヘルメットで顔が隠れてしまうので、「軽装備版」という設定を妄想して、開閉可能なマスクにアレンジしました。やっぱりサムスは初代版ですね！（神谷）

Concept Art

Angels

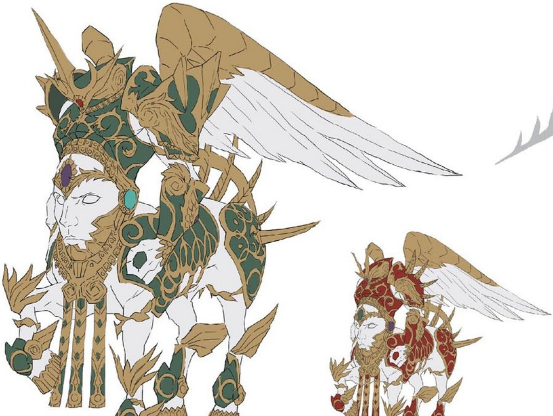
天使設定画稿

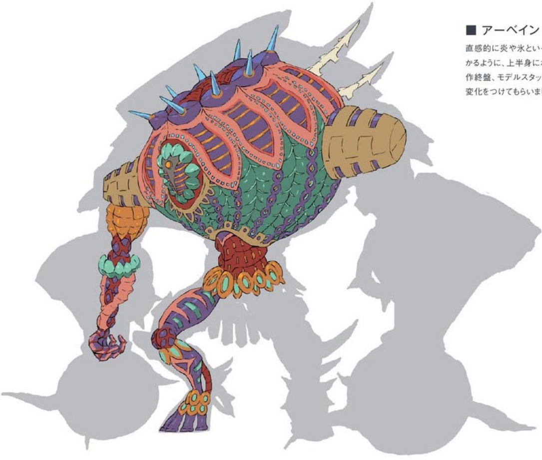
■ ベリーフ

左右非対称の敵キャラクターがあまりいなかったので、デザインや攻撃方法を考えるのが楽しかったキャラクターです。ちなみに、足に見えるものが手だったりします。（橋本）

■ アクセプタンス / アコレイド

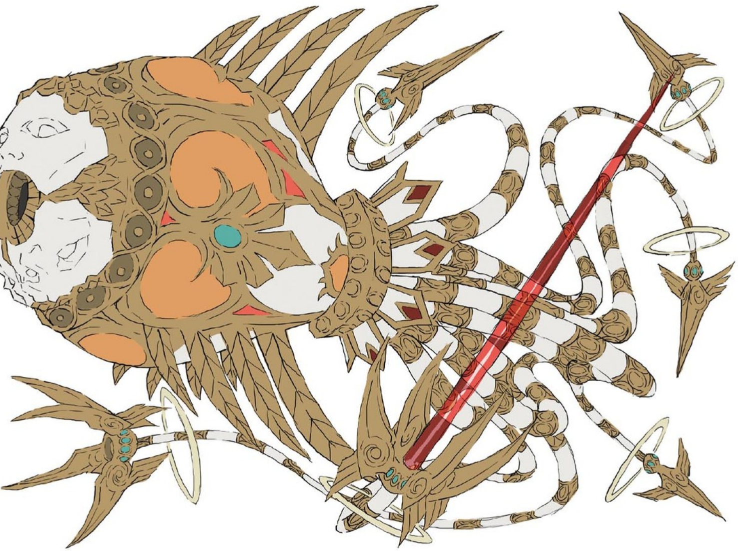
前作のアフィニティと同じく、表情を出さない心理的な怖さを継承しつつ、人＋馬をコンセプトに、より豪華で位の高い雰囲気が出るようにデザインしました。
『2』のメインとなる敵なので、デザインのバリエーションや、それに応じた攻撃方法など、本作の敵デザインの中では一番難産だったキャラクターですね。（橋本）

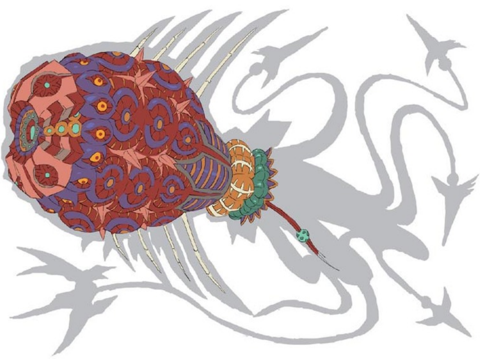




■ アーベイン

直感的に炎や氷といった属性を持つパワータイプということが分かるように、上半身にボリュームのあるデザインにしています。制作終盤、モデルスタッフに無理を言って、炎と氷で手先の形状に変化をつけてもらいました。（橋本）





■ フィデリティ

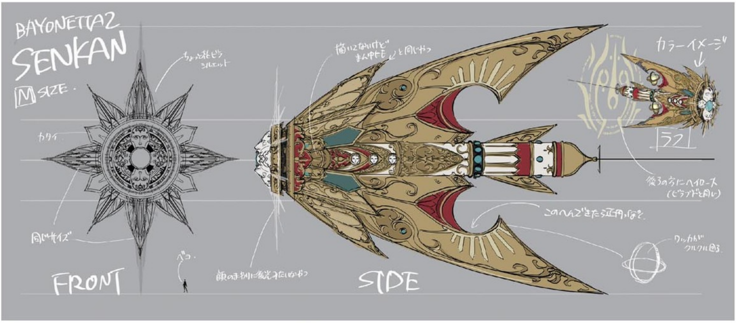
水陸両用で、陸と水中で攻撃方法や行動パターンが変化する敵としてデザインしました。形状が特殊なこともあり、キャラクター特有の"動き"を決めるのに時間がかかった覚えがあります。（橋本）

■ グラマー

コンセプトが竜ということもあり、前作のフォルティトゥードとは異なるシルエット（女性という設定なので妖艶な雰囲気）になるようにデザインしました。巨大な敵キャラクターということもあり、動きや鱗の質感などが画面映えするようにも意識しましたね。（橋本）

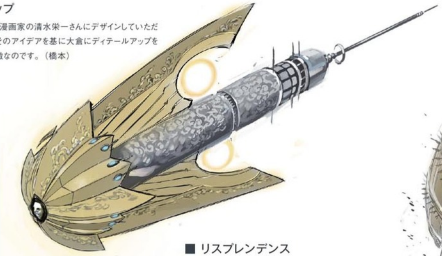
■ ヴァラー

とにかく「成金」的な“バカバカしいくらいの金づくし”で！ というディレクターオーダーを受けて描きました。このキャラが持っている盾など、私が開発に入った時にはすでに大まかにはモデリングされていたので、私は少し手を加えただけになりました。（大倉）



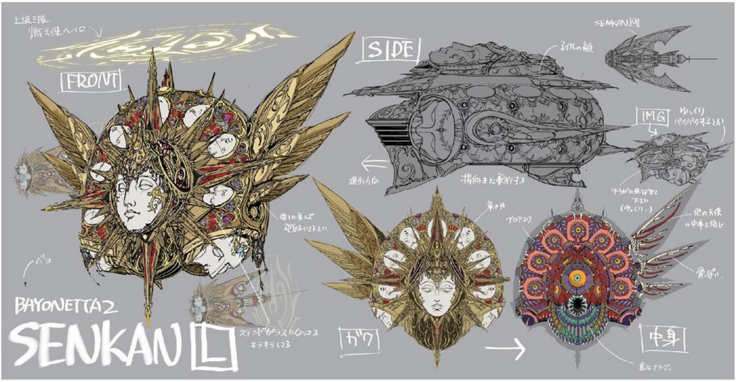
■ ウォーシップ

天使戦艦の原型は漫画家の清水栄一さんにデザインしていただきました。じつは、そのアイデアを基に大倉にディテールアップをしてもらったコラボ敵なのです。（橋本）



■ リスプレンデンス

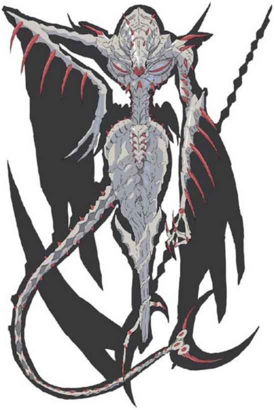
天使戦艦と同様に清水さんからアイデアをいただき、何でも描ける大倉にディテールアップをしてもらいました。
画面にインパクトを与える背景物としても配置させたかったので、最終的にはかなり巨大なキャラになりましたね。（橋本）

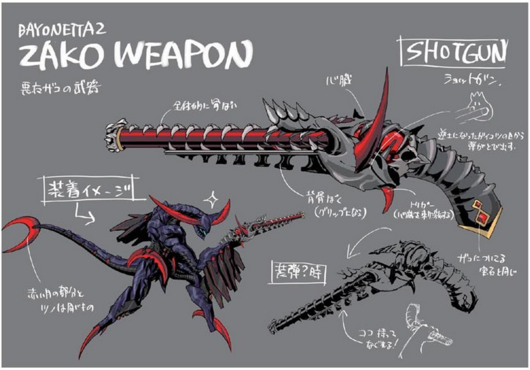


Concept Art
Demons
悪魔設定画稿

■ ヒディアス

憎悪が具現化（結晶化）したような雰囲気と、魔界を徘徊する動物のようなイメージでデザインしました。
天使と同様に中身もデザインしていましたが、物量の問題でカットすることに…。武器については、骨で形成されている禍々しい生き物というコンセプトで大倉にデザインしてもらいました。（橋本）





■ リゼントメント

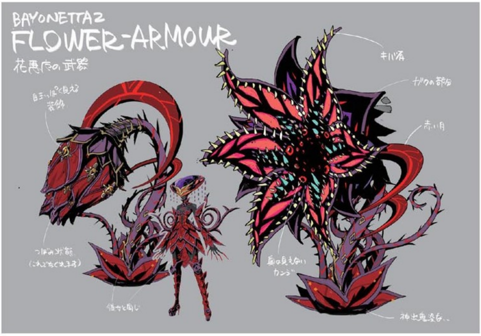
プレイヤーを引き寄せて魂を抜き取る悪魔は面白いかなと思ってデザインしたのですが、最終的には幼児に変化させるビームまで放つ敵になりましたね（笑）。（橋本）

■ マリシアス

魔導士のイメージでデザインしたのですが、形状を特殊にしたことで、直接攻撃を考えるのに苦労したキャラクターです。（橋本）

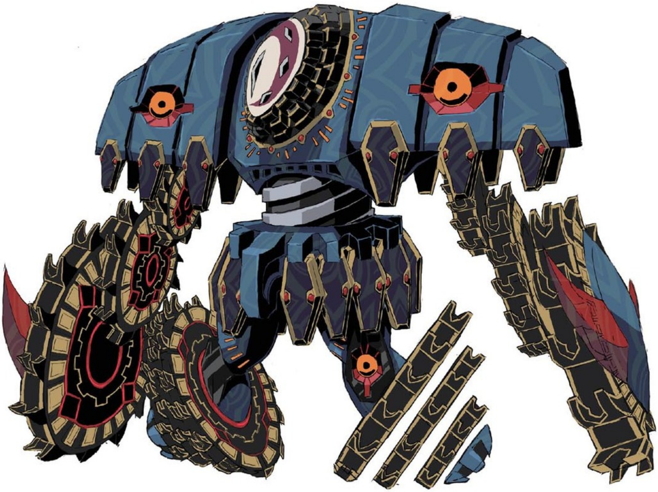
■ アルラウネ

当初はマダム・バタフライのようなキャラクターを登場させようと考えていたのですが、路線を変更して魔界に咲く生意気な小娘というイメージでデザインしました。劇中で少し語られているマダム・バタフライとの間に何があったのか？気になるところですね。（橋本）



■ 魔界の植物

アルラウネから生み出される不気味な配色の華は、何でも描ける大倉にデザインしてもらいました。（橋本）



■ ペイン

墓掘りをキーワードに、人型ではない無機質な生物をコンセプトにデザインしました。悪魔のデザインコンセプトを禍々しい容姿ではなく、"無機質"なものと決めるキッカケになったキャラクターです。（橋本）

■ フューリー

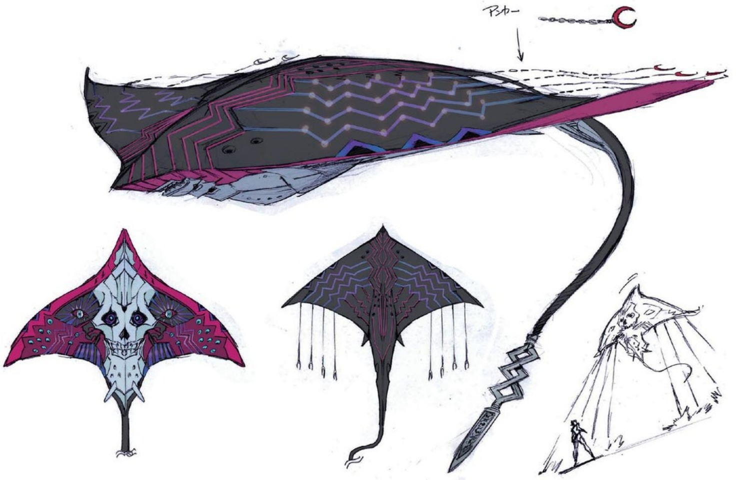
"眼力→金縛り"といったキーワードでデザインしました。小さな敵なので、攻撃時に形状が変化する要素を少し入れています。（橋本）

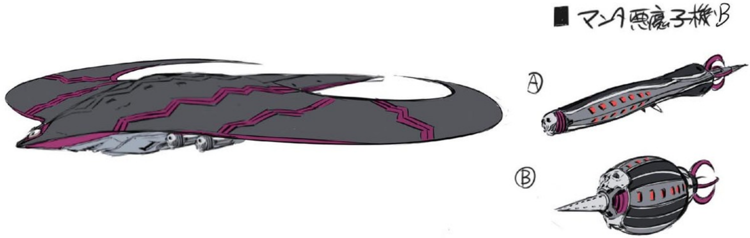
■ スロース

魔界の侍をイメージしてデザインしました。登場時や攻撃後に首をかしげる動作は、常に納得のいかない現れなのです。（橋本）

■ デビルロダン

ロダンというキャラクターの雰囲気を変えずに、いかに悪魔っぽくするかという部分に苦労しましたね。角や模様の部分は炎が結晶化したような質感になっていたりします。（橋本）

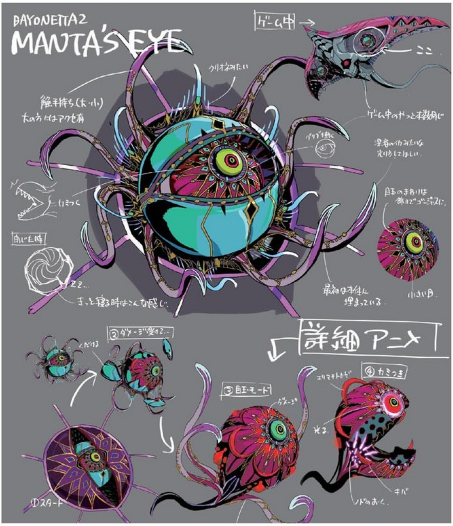


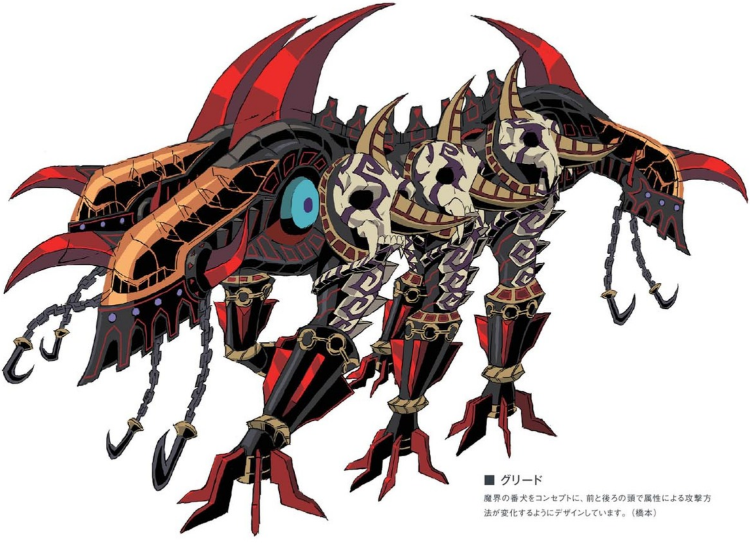


■ インシディアス

モチーフがマンタなので、表面に情報を持っていくとどうしても違うモノになってしまうんです。なので裏面に情報を集中させようと描いてたら自然と巨大な骸骨になってました。余談ですが、初めて動いているのを見たときに『コイツ、こんなにデカかったのかッ!!』と驚いたコトを今も覚えております。（清水）

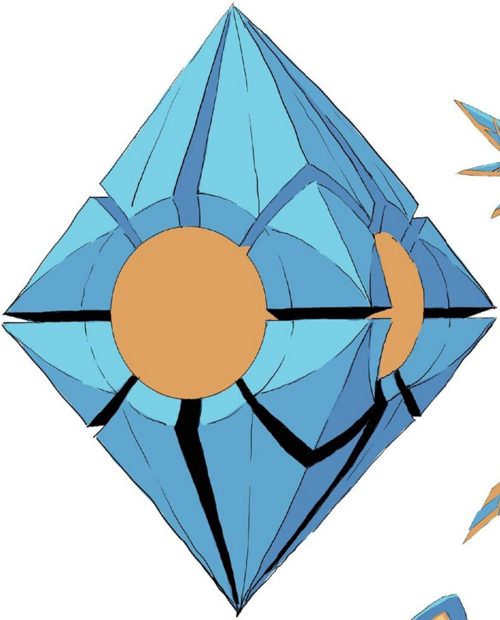
■ インシディアスの目玉コア

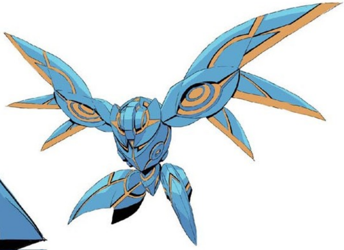




■ グリード

魔界の番犬をコンセプトに、前と後ろの頭で属性による攻撃方法が変化するようにデザインしています。（橋本）





■ ゴーレム

前作に登場したゴーレムの始祖、つまり『1』のゴーレムはこれを基に魔女と賢者によって作られたのではないか？　というキャラクターです。前回は直線的な形状でデザインされていたので、今回は曲線をメイン（コアは除く）にデザインをまとめています。（橋本）

■ エーシル

預言の者がインパクトのあるシルエットだったので、あの状態から覚醒したことがわかるように、扉が開いたようなイメージで大倉にデザインをしてもらいました。情けない姿が一番似合う大好きなキャラクターです。（橋本）

Concept Art

Infernal Demons

大魔獣設定画稿

■ ゴモラ

■ ヘカトンケイル

■ マダム・バタフライ

■ スコロペンドラ

■ ファンタズマラネア

■ マルファス

■ ゴモラ

前作のデザインを引き継ぎ、全身を再デザインしました。『2』からの新要素である空中戦を作るベースとなった魔獣でもあり、画面狭しと暴れまわる姿は特に気に入っています。（橋本）

■ ミクトランテクートリ

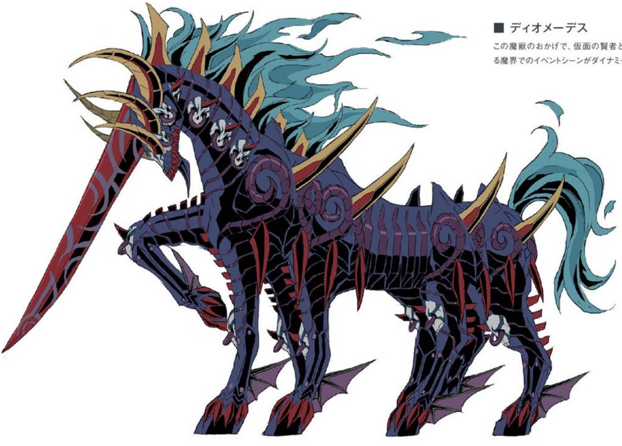
一体に見えるのですが、実は赤と青の兄弟がくっついています。兄弟での分離攻撃→合体攻撃なども見たかったですね。（橋本）

■ ラボラス

『2』でベヨネッタが召喚するメイン魔獣だったので、ゴモラとは対照的な不気味さや凶暴さを表現することに苦労したキャラクターですね。（橋本）

■ ディオメーデス

この魔獣のおかげで、仮面の賢者とベヨがロキを巡って対峙する魔界でのイベントシーンがダイナミックになりました。（橋本）

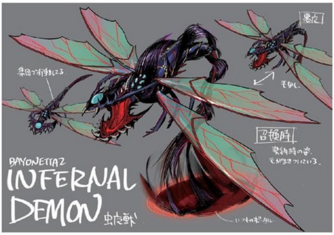


■ バアル

貴婦人をイメージしてデザインしてもらいました。コンボの最後に背後から急降下で敵を食べて、着地後に吐き出すアクションは乱暴で好きです（笑）。（橋本）

■ カーネイジ

召喚獣をデザインするのは初めてでしたが、すでに前作で召喚獣のデザインコンセプトはできていたので、イメージはしやすかったです。ただ、このキャラは最初描く予定がなくタイトなスケジュールの中滑り込ませたので、そういった意味で苦労しました。時間がなかったです。（大倉）



■ マダム・ケプリ

このキャラも元々描く予定はなく・・・というか、描いてもモデルは出てこないので設定だけのキャラですが、ディレクターがどうしてもと言うので描きました。まぁ頭の形がすごいことになってるので、「なんとかしてこれをかっこよくしてやりたい」と、私も楽しみながら描いてたところもありますが・・・（大倉）

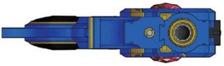
Concept Art

Weapons

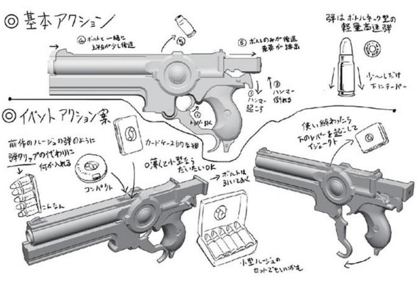
武器設定画稿

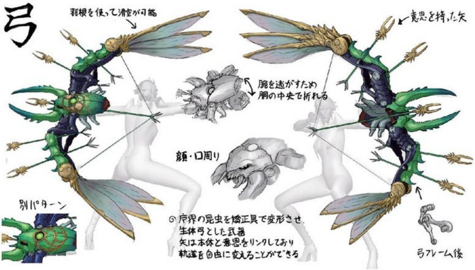
■ ラブイズブルー

『2』のイメージに合わせデザインも一新。前作はデリンジャータイプがベースでしたが、今回はクラシックオートを改造してややスマートな感じになりました。
遠目に見ると前作と同じデザインに見えるのもポイントです。
ジャンヌはスタッフ内で倹約家説があったのでそのままに。ささやかなオシャレでアクセサリーを変更しています。（小手川）



ベヨネッタの新武器LoveisBlueのロゴです。
シャープな形状のものなどいろいろデザインしましたが、最終的に女性的で優雅なイメージでまとまりました。
ハートマークは少し離れていても見えやすいよう金で塗りつぶしてあります（太田）



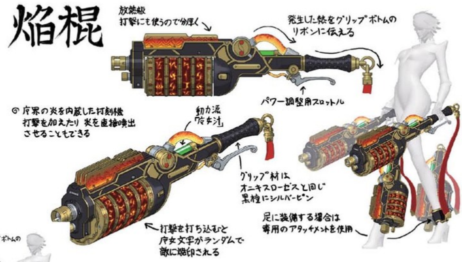


■ カフカ

わりと有りそうで無かった弓です。
飛び道具という点で銃との違いを出すため生物的なデザインにしていましたが途中で本当に生物に。
アイディア段階では飾りのつもりの羽でしたがゲーム中では滑空能力も得ています。
CGI映えする昆虫のメタリックな質感がポイント。（小手川）

■ サラマンドラ

ドロップ武器だったチェーンソーが今回は標準武器になりました。
オデットのような特殊移動用の足武器も兼ねています。
前作でもあった魔物合成系の武器で今回も発動トリガーは中で魔物のケツをつねっているのでしょう。（小手川）

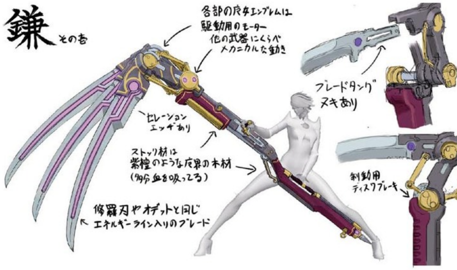


■ アンダイン

今作のスイッチ武器です。新体操の方の棍棒に派手な火炎（冷気）放射器を組み合わせました。リボンが付いているのは新体操っぽさの名残です。
打撃部に回転式印鑑のような機構があってヒット時に敵に呪いの言葉や封印の言葉、単なる悪口をプリントします。（小手川）

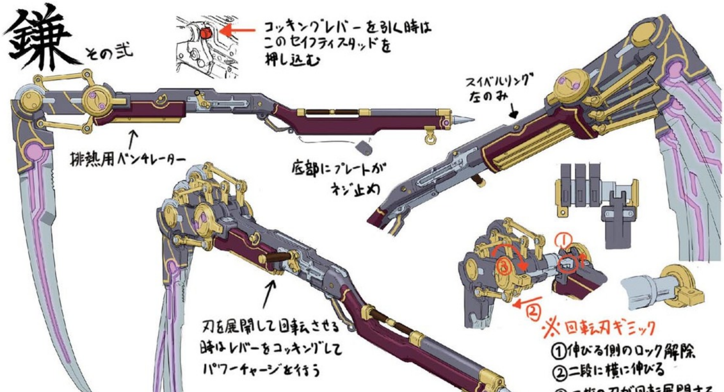
■ 武甕槌（タケミカヅチ）

今作のパワー武器です。
色々な槌頭を考えましたが、最終的にスタンガンがモチーフの電気属性のものになりました。
珍しい三つ巴のエンブレムは雷神の太鼓のイメージです。（小手川）



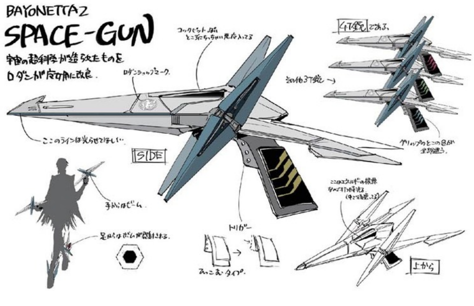
■ チェルノボーグ

これまたありそうでなかった鎌です。
死を連想させるアイテムとしてはありがちなモチーフだったので、古めのレバーアクションライフルを機関部とし、刃を三枚に、関節を仕込んで指のようにぬるぬる動くようにしました。
刃を指に見立てて掴んだりデコピンするというアイディアもありました。（小手川）



■ アンフォーギヴン

ローサの銃は、先に島崎さんがローサのデザインを完成させていたのでとてもやりやすかったです。とはいえ、前作に引き続き、小手川さんの"不思議議魔女パワーなんだけど、なんかちゃんと動きそう"と感じさせる独特のデザインに倣って描くのは難しかったです。（大倉）



■ アーウィン

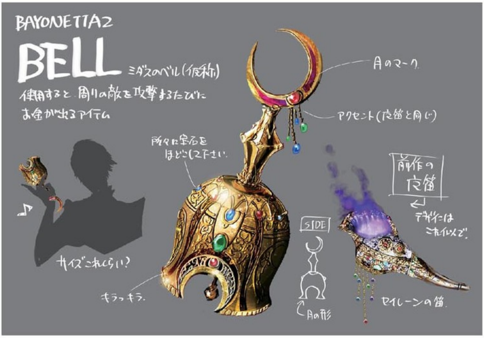
はい、もうこれは"あれ"のまんまです。"あれ"が大好きなディレクターの言うままに。いくつかバージョンがあったので、いろいろ調べながらよく観察して描きました。これ、デザインしたって言えるのだろうか・・・（大倉）

Concept Art
Misc.

オブジェクト設定画稿

■ ミダスの証

実はアイテムの仕様が決まる前にデザインができちゃったんですが、いわゆる「魔女っ娘」みたいなアイテムなので気に入ってます。本当はポーズつけて"リンリン♪"って鳴らすモーションもやりたかったんですが、まぁいろいろあってあえなく断念。（大倉）



■ 破滅の耳飾り

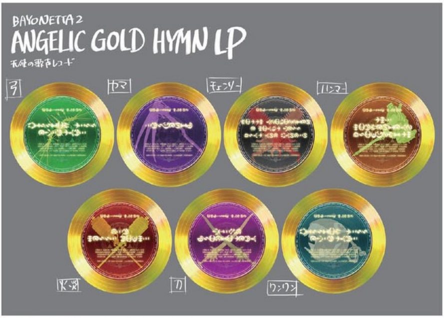
アクセサリーデザインは、前作で先輩がデザインしているのを横で見ていて、憧れていた仕事だったので・・・実は任せてもらえてすごく嬉しかったんです！まぁ、やりたいネタはすでに前作で使われてしまっていたのですが、それでもとっても楽しみながらデザインすることができました！（大倉）

■ 絶頂の腕飾り

■ 報酬の小槌

■ 魔女のたしなみ（香水瓶）

■ ロダンズトレジャー（スーパーミラー）



■ 天使の歌声 レコード盤面デザイン

■ ヴァースカード

カードの絵は、描きはじめる前から島崎さんとイメージを話し合っていたので、デザインしやすかったです。ただ、このヘタウマな感じのラインが意外と難しかったのですが・・・不思議と他の人から見て全然違和感はなかったそうです。元々絵が描けない私だったからうまくいったのかもですね・・・よかった(笑)（大倉）

■ ルカの手帳

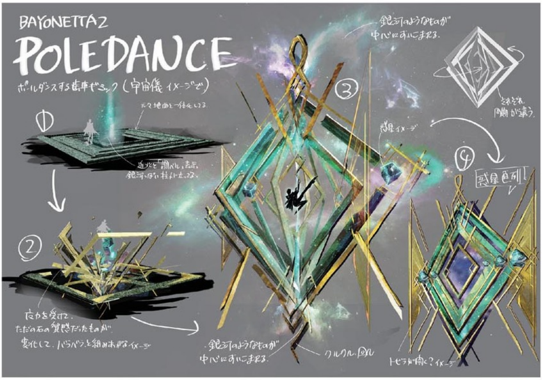
ジャーナリストの手帳ということできっちり目デザインに、と思ったのですが、まぁルカだしきっと好きに色んなこと書いてるんだろうなと思い直しました。中には難しい文章の他に、女性のあれやこれやを書いてて、「いやぁ、こまるなぁ。俺モテちゃうから」と言いつつ、実は全部にゃんこちゃんメモっていう設定(笑)（大倉）

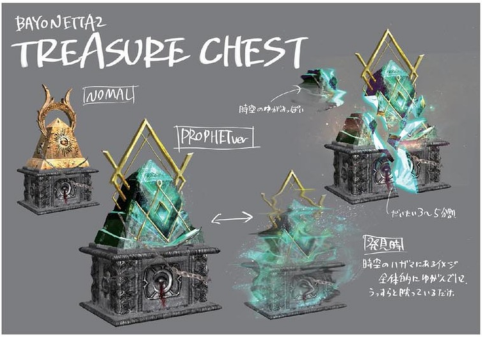
■ オーブ

そう、悪魔が死んでもヘイロウが出るわけないので、今回急遽できたアイテムです。ただ、お金としてはヘイロウと同じ換算なので、デザインはいろいろ悩みましたが、結果うまく落ち着いたなーと思ってます。ガイコツ一人一人が天使の輪っかをつけてるイメージで、とディレクターに話した時は鼻で笑われましたが・・・（大倉）

■ 時にまつわるギミックデザイン

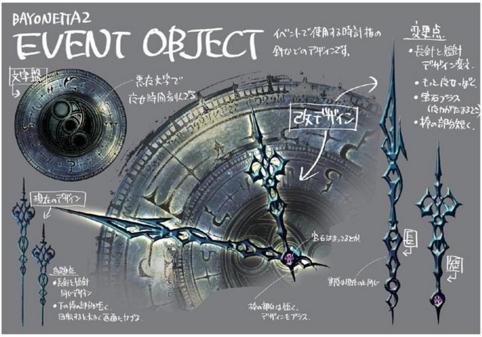
設置オブジェ関係は、昔エーシルが作ったもので、ロキのパワーに反応して本来の姿を取り戻し、再び動き始めるという設定。ベヨがポールダンスをする一番大きなオブジェは、個人的にどうしても「天体直列」のネタをやりたかったのでこんなギミックに・・・作ってもらう人にはかなり面倒をかけました(笑)(大倉)





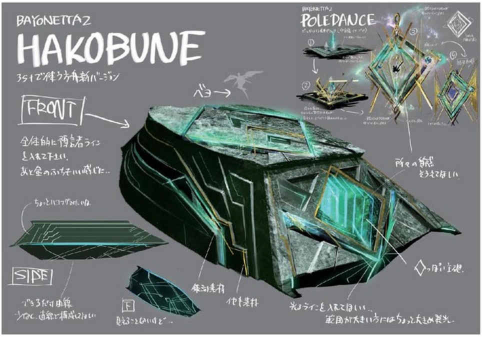
■ 時の歪に封じられた魔女の棺

宝箱はせっかくだから遊びをいれようというプランナーのオカジさんの提案で、ミニゲーム要素を含んでます。ただ、これをデザインし始めた時はすでに開発末期で、全員に余裕がなかったので、"宝箱は作れるけど鍵が作れない"という状況で(笑)・・・なんとか色んなスタッフの知恵と努力でできたのが、この宝箱です。（大倉）



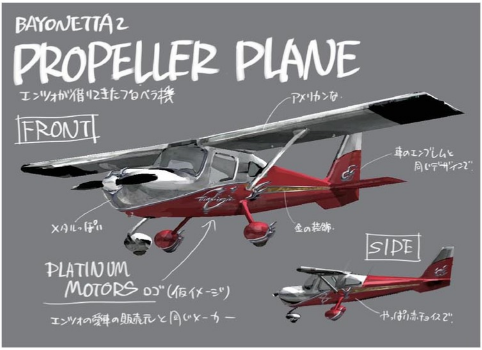
■ アンブラの時計盤

イベントで表示される時計は「魔女時計」で、未知の時間軸を刻んでいる、という設定。この文字盤に映し出される宇宙感はディレクターこだわりの部分なんですが、絵的にも技術的にも表現が中々難しくて、担当のタダナリがとっても苦労していました。最後にいい感じに仕上がってOKが出たとき嬉しそうでしたねー（大倉）



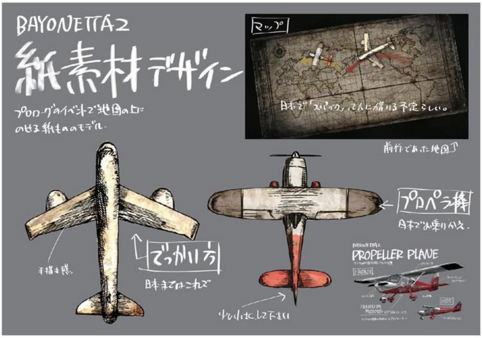
■ 時の方舟

方舟はもともとデザインする予定がなく、これもギリギリスケジュールに組み込んだものです。でも、上がった後に私のデザイン画の至らない細かい部分をアンブランアーマーをデザインしたハシリュウがうまくモデリングでカバーしてくれたので助かりました。ほんと、チームは助け合い精神が大事・・・（大倉）



■ スパイクのプロペラ機

飛行機はJPこだわりの機種を参考に描きました。前作のイングリッシュ系のスタイルではなく、今回は全体的にどことなくアメリカンなスタイルでいきたいなと思い、色もこのピカピカシルバーを選びました。エンツォはいつもここの会社製のものを使うという設定。（大倉）

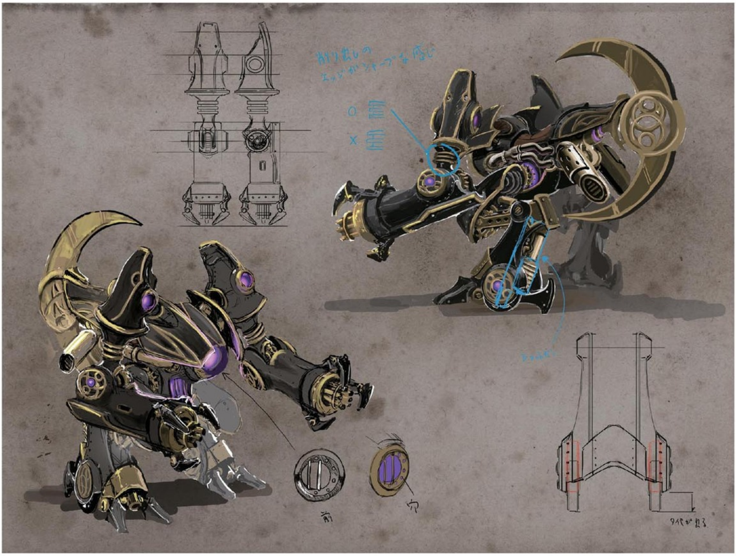


■ ジェット機とプロペラ機 アイコン

地図は意外と辻褄合わせが難しくて・・・前作で地図担当だった人が今回いなかったので、みんなであーだこーだ言いながら作りました。ちなみに前作で地図を描いたコンセプト担当の中村さんは、私に絵の描き方を教えてくれた師匠なんですが、その師匠のタッチを真似て描くのはドキドキでした・・・未だに頭が上がりません。（大倉）

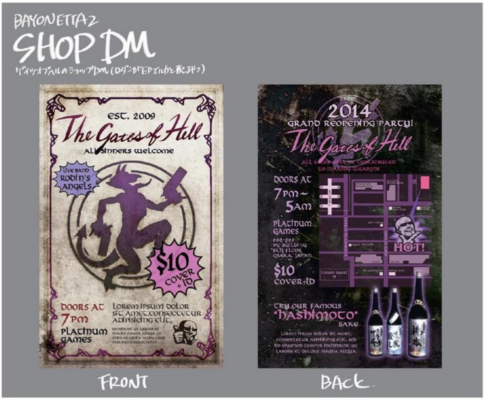
■ キャラクターピース

前作でセレッサが動かしていた駒人形のベヨ2バージョンです。今回はUIデザインに取り入れてみました。並べてトコトコしてるの見たかったんですが、今回はちっさくしか写らないのでちょっと残念・・・でも実は実物をこっそり作ってたりして・・・（大倉）



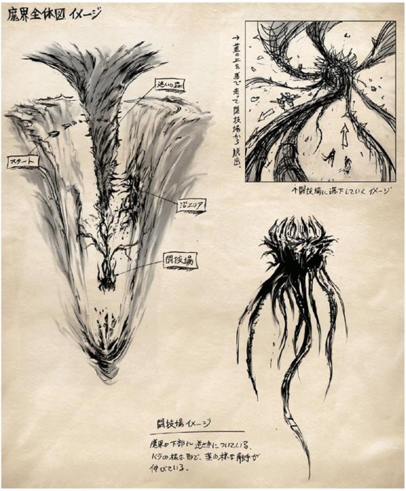
■ アンブランアーマー

ベヨが乗るメカということで、搭乗姿勢がセクシーに見えるよう、ボディはバイクをモチーフに跨って乗るスタイルにしています。 前後にボリュームを出したかったのと、戦火の中でも遠くから見て認識できるアイコンとして機能するよう、背面に三日月モチーフの大型スタビライザーを付けました。 魔女の技術力すごいなぁ笑（橋本竜）



■ ゲイツ・オブ・ヘルのチラシ

ロダンが配るチラシの裏には色々ネタがあります。 入荷した幻の銘酒は「ハシモト」。 きっとロダンは自分でも楽しむために店においてるんだと思います。あと、店への地図は開発フロアに似せたもので、UIの塚本が作ってくれました。 ゲイツオブヘルの入り口は社長室と同じ場所という・・・ある意味本当のゲイツオブヘル。（大倉）



■ 魔界全体のイメージ

■ 悪魔結界

■ ノアトゥーン周辺地域の公用語文字

この文字はエーシルをイメージしたものです。なんとなく"A"に見えるとか、インスピレーションでデザインしました。そんな訳で一つ一つじっくり考えてなかったのですが、島崎さんに「この"W"の文字わざとだよね!?さすがじゃん!」って言われた時「え?ああ…そうそう。うん、わざとですよ」と…ドキドキしました。(大倉)

■ 大聖堂のステンドグラス

■ エーシルの伝説 絵巻物

このデザインのオーダーを受けた時、正直絵がデカかったのでかなり不安でした。でもそこを効果の方やイベントの先輩がうまくサポートしてくれて…出来上がった時、ディレクターに「タイミングとかいい感じにぴったりハマってるやん」と言ってもらえてすっごいホッとしました…バレなかった、セーフ…（大倉）

■ チャプター背景

■ タイトルロゴ

一目で前作との違いがわかるロゴデザインを目指しました。前作の赤に対して今作のキーカラーである青をベースに、バックも満月から三日月へと変更、2の部分については、アンブラ（月）に対してルーメンの黄色（太陽）、そして物語のテーマでもある"新たなる希望"という意味も込めてデザインしています。（橋本）

The Journal's Echoes

手帳の記憶

The Way to Paradise

楽園への道

フィンブルヴェトルの麓にある湖はとても水深が深く、その湖底を見た者はいない、とまで言われるほどだ。

そのせいか、湖底には神様が作った秘密の都市があり、そこに近づこうとする者は神の罰を受けて地獄に落とされる、といった伝承も残されている。

他の話と同じで、子供たちを脅かすための作り話かも知れないが、随分ディティールが細かいところが気にかかる。

なんでもその秘密の都市は、この混沌の世界を見守り 観測してきた神様自身の記憶を結晶化して作り上げた物で、いずれ世界が終末を迎えるとき、人や動物、植物に至るまで、この世のあらゆる物をそこに集め、世界と共に消えさる運命から救うための物だったらしい。

作られた場所が場所だが、そこは神様のやること。抜かりは無いようで、選ばれし者たちを乗せて都市まで運ぶ特別な乗り物も用意していたそうだ。

「方舟」と言う呼び名で伝えられているその乗り物は、特殊な石を組み合わせて作られた物で、潜水艦のように水の中も進めたらしい。

もしそんな物が本当にあったら随分心強い話だが…果たして神様は俺を選んでくれるだろうか？

Angels and Demons

天使と悪魔と人間と

俺たちは自分たちのことを「人間」と呼ぶ。
それと同じように、どこかにあると信じられている別世界、天界に住む者たちを「天使」、魔界に住む者たちを「悪魔」と呼んで、人は彼らを時に崇め、時に畏れる。

そんな姿なき彼らの存在を、感じた経験はないだろうか。

彼らが住む異世界は、俺たちの人間界と隣合わせで、実はすぐ傍らに立って、彼らは人間たちを観察している…なんて話が囁かれるほど、彼らの目撃例は世界各地に存在する。

人間の中には、特殊な力を持ち、彼らの姿を見ることができる者もいたという。そんな人々が、絵や文字で残した彼らの姿は、天使は悪を滅し、信心深い者たちを光溢れる世界に導く存在として描かれることが多い。

それに対して悪魔は、人間界で非業の死を遂げた者や天界から堕落した者たちが姿を変え、呪いや死をばらまく異様な存在として描かれてきた。

その影響からか、悪魔と関わりが深かった魔女たちも忌み嫌われることとなったわけだ。同じ人間だというのに…。

そんな天使と悪魔両方の性質を持ち合わせ、繁栄を極めようとしている人間の方こそ、真に畏れるべき存在なのかも知れないな。

Garden of God

神の庭

人間界に生まれた統治者、すなわち「神」は、一人で人間たちを見守っていた。

人の世は移ろう。流れゆく時の中で、あらゆるものが生まれては消えていく。

その消えゆくものが人の記憶から忘れられるのを憐れんだ神様は、それらを時の記憶に刻んで、永遠に残そうとした。

神様は時折、人の世にこっそりと現れ失われていく記憶たちを集めた。そしてその膨大な数の記憶を保存するために、特別な場所を作った。

それは「神の庭」と呼ばれる美しい庭園で、今はノアトゥーンの湖の奥底にひっそりと眠っている…という、おとぎ話のような伝承を聞いた。

その神の庭には、時の流れから切り離された太古の情景が今も保存されていると言うが…もしも辿り着けたところで、人間の手に負えるものじゃなさそうだ。

もちろん、仮に作り話だったとしても、まずはこの目で確かめるのが俺の性分だがな。

Guardian

ガーディアン

神様が集めたこの世の記憶が眠る秘密の花園「神の庭」。そこには、神様の大事な宝物を守る屈強な衛兵がいた。

主の命令にのみ忠実に従い、侵入者を排除するために自在に姿を変えて戦うロボットのような兵士だ。

この物騒な管理人を生み出した神の業は、やがて人間たちに伝えられ、彼らもまた、その技術に習って強大な戦闘兵「ゴーレム」を作り上げ、国の警備に当たらせたという。

まぁそれもやがて人間の手には負えなくなって、異世界に封じたなんてオマケつきの昔話だ。

ともあれ、神様が残した忠実なる衛兵は、今頃どこで何をしてるやら。もしかしたら、今も主の命令を忠実に守って、迂闊な侵入者を手ぐすねひいて待ってるかも知れないな。

痛い目に遭いたくなきゃ、神の領域に近付くときは充分注意することだ。

A Seal

封印

封印。
それは大切なものや隠しておきたいものに施す、厳重な鍵のようなものだ。

かつて、生まれたばかりの人間界には、天界や魔界への入口がいたるところにあったという。その多くは、神様に導かれた人の手によって破壊され、跡形もなく消え去った。

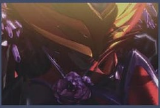
だが中には、人の手には負えないほど巨大な入口があり、それらは神様自身の手によって、あるものは神が治める領域に移され、またあるものは湖の底の奥深くに沈められ、厳重な結界によって堅く封じられたという。

逆に考えると、封印されているとはいえ、いくつかの入口は今もどこかに残されている可能性があるってことだ。

封印についても同じことが言える。鍵をかけたというなら、その鍵さえ外せば秘密の扉が開くってわけだ。

まぁ、俺が神様だったらの話だがな。

その前に、その封印の場所を見つけなきゃお話にならないぜ。



Overseer of Inferno

魔界を統べるもの

魔界、そこは最も過酷で苛烈な世界だ。
人が非業の死を遂げると行き着く、力こそ全ての地獄のようなその場所では、悪魔や魔獣たちが絶えず争い、統治者が入れ替わることも珍しくない、と行きつけのバーのマスターが教えてくれた。

特に最近は、ここ人間界と同じ様に異変が起きているらしく、みな殺気立っていて、幾ら俺の様に格好良くても、人間が不用意に近づいたら痛い目に遭うだけだ、と補足も付け加えて。

まぁ、行けと言われてもおいそれと行けるようなところじゃないがな。

ちなみにその店の詳しい場所は、この手帳にも書き記しておくことは出来ない。決して店の場所は明かさない—— そういう情報主との約束を守るためにもな。

親父が残してくれた、ささやかな事務所がある街の、とりわけ空気が淀んだ場末の路地で、その店は静かに営業してる。女の子と酒を飲むには微妙な店だが、そこに行けば話題に事欠かない。
俺の知りたい危険な情報がどんどん手に入る。まぁ、タダってわけじゃないけどな。

マスターがご機嫌な時は、決まって長話が始まる。それは俺たちの知らない「天界」やら「魔界」やらの話で、おとぎ話のようなもんなんだが、まるで見てきたかのような語り口に聞き入っていると、時間が経つのを忘れてついつい長居してしまう。

ただ、時折サングラスの向こうで血のように赤く光る、冷たい眼差しに睨まれた時には、体の芯まで凍りつきそうになるぜ。

マスターはよく、自分ほど心が広い天使のようなやつはいないなんて言うが、どうやらそいつは悪魔たちの常套句のようだ。

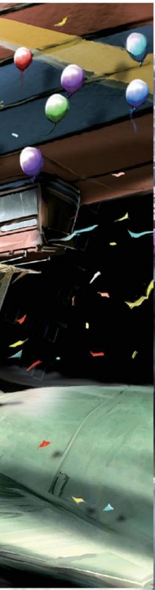
THE EYES OF BAYONETTA 2

Imageboard

Stage scenery

The City - Platinum Stars
市街地〜戦闘機

The City - Platinum Stars 2
市街地・戦闘機〜クリスマスver.



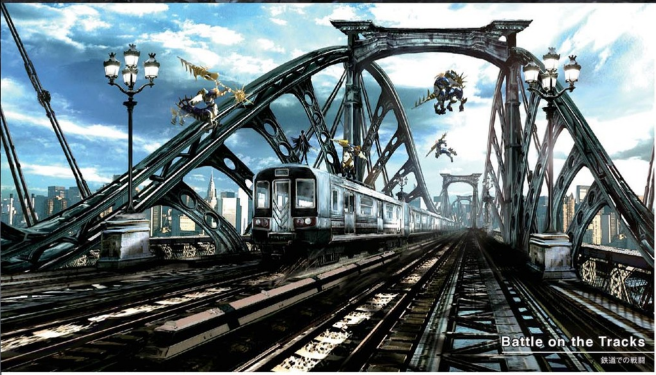
The City - Snowstorm
市街地・吹雪ver.

Christmas Eve

クリスマス・イヴ

最初のクライマックスシーンという事で、出来るだけド派手で爽快なシチュエーションをもってきました。パレード上空を飛ぶ戦闘機の上での豪華なチュートリアルです。また今回は時をめぐる物語ということもあって、始まりの舞台を過去から現代への橋渡しという意味で、なじみ深い都市部に設定してみました。（菅）

The City - Covered in Snow
市街地・雪の街並み

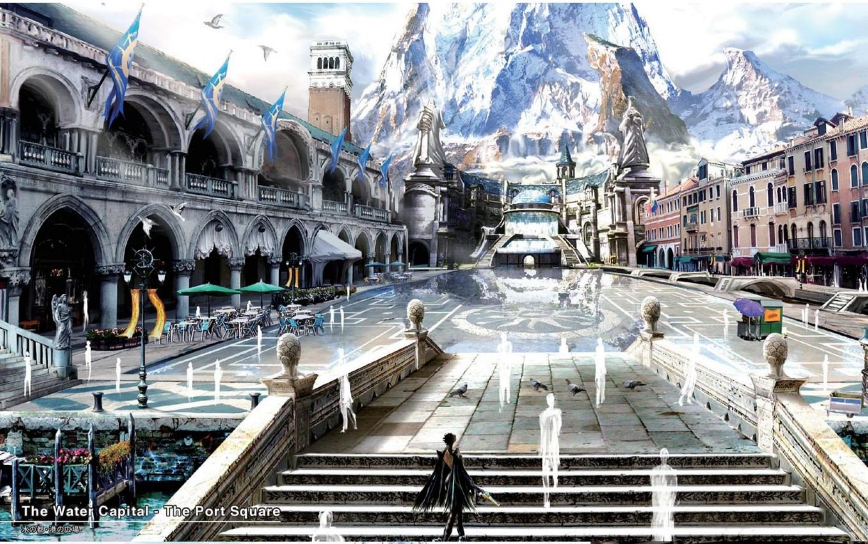


Battle on the Tracks
鉄道での戦闘

Skyscraper - Top
高層ビル・屋上

Skyscrapers and Gomorrah
高層ビルとゴモラ

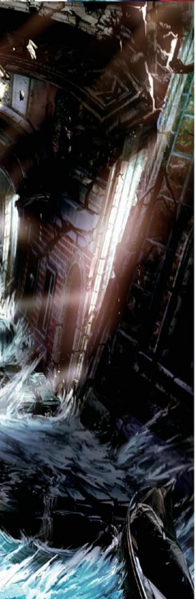
Fimbulventr, the Sacred Mountain
霊峰・フィンブルヴェトル


The Water Capital - The Port Square
水の都・港の広場

The Water Capital - The Port
水の都・港～全景

The Back Alley Collapses
崩壊する路地裏

The Port - Underground
水の都・港～地下



The Water Capital of Noatun

水の都　ノアトゥーン

『2』を象徴する街、水の都。今回のアートワークのテーマのひとつである、透明感あふれる、あざやかな色使いの絵作りに、特にチャレンジしているエリアです。キーカラーはキャラクターと同様、ブルー。あと、通常のアクションゲームでは個人的に禁じ手にしている、ただ無駄に広い空間をあえて用い、スケール感をアップし、旅している感も表現してみました。（菅）

The Church Square - From the Back Alley

教会前広場・路地裏から

The Church Square - Entrance

教会前広場・入り口

The Church Square - The Foregrounds

教会前広場・水の広場

The Church Square
教会前広場・イメージ

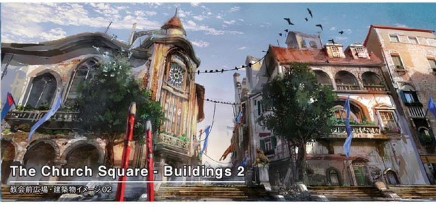
The Water Capital - Church Square (Early)
水の都・初期イメージ・教会前広場

The Church

教会

実はここが『2』で一番最初に作られたエリアです。この箱部屋では、水の表現やマップ構成など様々な試行錯誤が繰り返されました。デザイン画も「ベヨ１タッチのアップグレード」から「２独自の色合いの表現」へと改良を重ねていきます。初期イメージでは、まだ「1」の頃のベヨネッタや敵で描かれてたりします…。（菅）

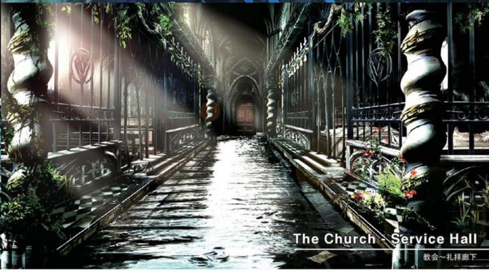
The Church Square - Buildings 1
教会前広場・建築物イメージ01



The Church Square - Buildings 2
教会前広場・建築物イメージ02

The Church - Submerged
教会～水没するイメージ

The Church Square - Underwater
教会前広場～水中



The Church - Service Hall
教会～礼拝廊下

The Church - Inside
教会・内部

The Church - Courtyard Passage
教会～中庭の回廊

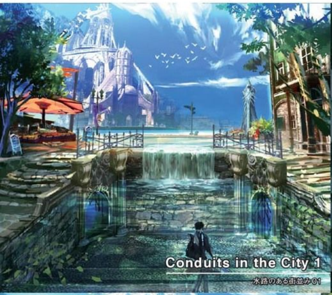
The Church - Courtyard
教会～中庭

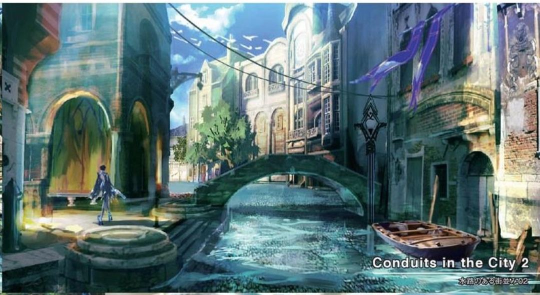
Paradiso Attacks - The City Leveled
天使の襲撃～崩壊する街

Upheaval

天使の襲撃～崩壊する裏路地

一歩進むごとに何かトンデモナイ事が起こるという、ベヨならではのクライマックス感。このシチュエーション作りに貢献してくれたのが、開発中の呼び名は竜天使こと、グラマーさんです。こいつが居ると、街が崩壊しようが、水竜巻が起ころうが不思議じゃないムードになるので助かりました。優秀な敵です。（菅）


Conduits in the City 1
水路のある街並み01


Conduits in the City 2
水路のある街並み02

Square near the Shore 1
水辺の広場01

Square near the Shore 2
水辺の広場02

Witch Time - Jetstream
水流でウィッチタイム

Sunken Ruins - Divine Effigy
水没した地下遺跡・神像の広場

Sunken Ruins - Sealed Grounds
水没した地下遺跡・封印の間

Sunken Ruins - Passageway
水没した地下遺跡・通路

Between Memories - The Present
記憶の間・現在

Between Memories - The Past
記憶の間・過去

Between Memories - Present, Entrance
記憶の間・現在～入り口

The Room of Prayer

礼拝堂

無意識に時空をあやつる少年の力が顕著に発現する舞台。かつて美しかった空中庭園は過去の姿、すっかり忘れられ廃墟となった塔の様な建築物が現在の姿です。例えば、流れ落ちる水が壁歩き中は水平に見えたりする違和感の演出も、『ベヨネッタ』の背景を作る上でのちょっとしたポイントです。（菅）

Between Memories - Transformed
記憶の間・変形Ver.

Jetstream Surfing
竜巻サーフィン

The Gates of Paradise

天国門

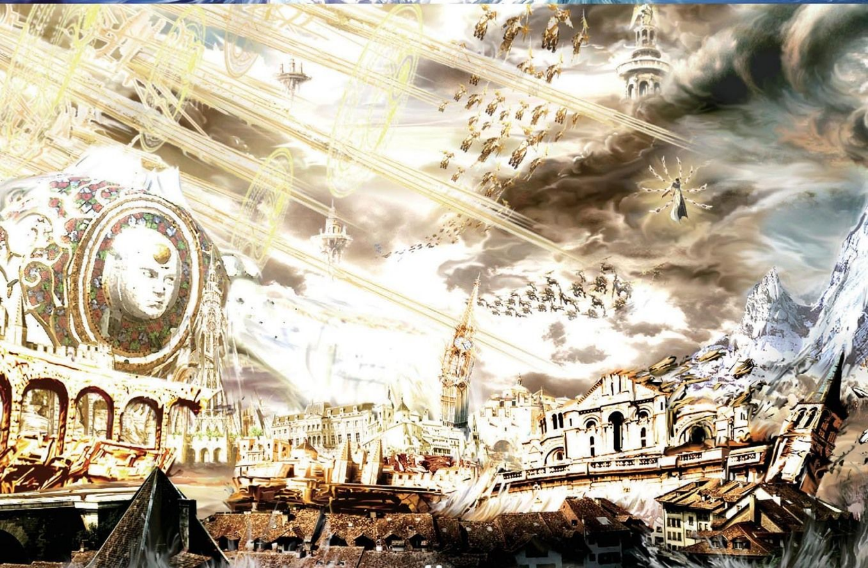
『1』でやりつくした感のあるクライマックス・アクション。『2』ではどのように越えようか悩んでいました。そんな時に描いたのが「竜巻サーフィン」のイメージ画です。『2』のボス戦での、天変地異から、さらに段階を追って状況が劇的に変化していく、常にラスボス風バトルはこの辺からイメージできてきました。そういう意味でも決め手になった一枚です。また天国門のシチュエーション作りでは、プランナーとの雑談中、「ボスがくるっとこっちを向くと実は3兄弟で…」とか言って笑ってましたが、…実装されました。雑談って本当に大事です。（菅）

Between Memories - Past, Hanging Gardens
記憶の間・過去～空中庭園

The Divine Realm
神域

Umbra vs. Lumen - Summoning

魔女 vs. 賢者～召喚合戦



Paradiso vs. Inferno - Vertical Portrait

天界 vs. 魔界～上下の構図

Paradiso vs. Inferno

天界 vs. 魔界

初めての仮面の賢者との戦闘、ただで済むはずはありません。これはラスボス戦かとまごうようなバトルの表現に力が尽くされています。 天界と魔界、賢者と魔女、光と闇、すべてが対立の構造になっています。 イメージボードの方も、まるで宗教画のような荘厳な雰囲気を目指しました。（菅）

Paradiso vs. Inferno - Siding Off

天界 vs. 魔界～対立の構図

The Cathedral - Outside
大聖堂・外観

Lake - Bridge to Fimbulventr
湖～霊峰への架け橋

Cathedral of Cascades

水の大聖堂

水の都にある水の大聖堂、その菱形モチーフはラスボスの形状からのフィードバックです。よく観察するとノアトゥーンに流れる重低音のように、至る所にちょこちょこと菱形のモチーフが配置されてると思います。また霊峰への架け橋は、『2』における無茶な建築物の代表の様なネタで、ちょっと馬鹿らしい所が気に入ってます。（菅）

Lake
湖・イメージ

Lake 2
湖・全体図

The Cathedral - Falling Battle
大聖堂～落下戦

The Cathredral - Underwater Battle
大聖堂～落下戦・水中ver.

The Cathedral - Falling Battle, Outside
大聖堂の戦い～落下戦・外

The Cathedral - Underground
大聖堂・地下

Bridge to the Heavens

天空橋

かなり活躍してきた通称剣天使こと、ヴァラーさんとの決戦です。やっと架かった霊峰への道を破壊してしまうという暴挙に出ます。これがなかったらもっと早く霊峰にたどり着くのですが…。大剣で水を切ると一瞬、真空状態になったりと、バトルに絡む表現にもチャレンジしています。（菅）

Insidious - Backside

インシディアス・裏側

Infernal of the Deep

海底の悪魔

Insidious - Closing in

インシディアス・接近

Insidious

インシディアス

体内エリアは質感、マップ構造などかなりテストを重ねていました。一時期は食道を通り、寄生虫と戦い、心臓を破壊したりしながら進む、かなりボリュームがあるステージ構成でしたが、テンポアップのためカット。個人的にはバルドルがどうやって来たのかと、膨れて破裂してしまうインシディアスが面白ポイントです。（菅）

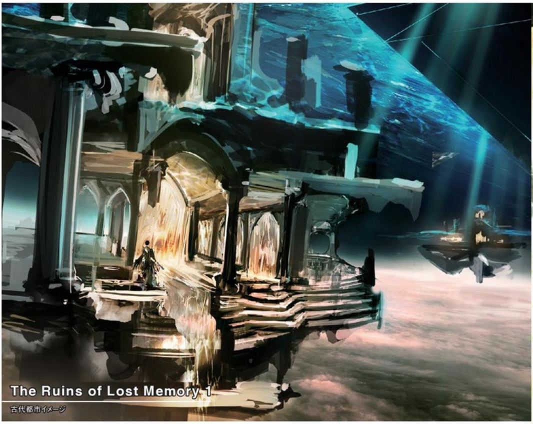
Insidious - Passage
体内～通路

Inisidious - Heart
体内～心臓

Insidious - Battle Awaits
体内～決戦前

Insidious - Esophagus
体内～食道

Insidious - Battle
インシディアス・体内の決戦



The Ruins of Lost Memory 1
古代都市イメージ

Ruins of Lost Memory

記憶の遺跡

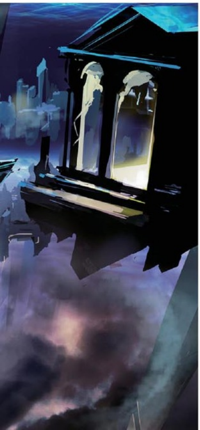
昔、神が過ごしていた海底の古代都市。かつてノアトゥーンの始祖となる民族が暮らしていて方舟で地上に脱出したという神話の設定があった頃は、少年の記憶をたよりにベヨが方舟を組み立ててから海底に向かうというミッションもありました。けっこう遊べる状態になっていました。(菅)

The Ruins of Lost Memory 2
古代都市・旧イメージ～全体

The Ruins of Lost Memory 3
古代都市・旧イメージ～屋内

The Gates of Hell
地獄門イメージ

The Ruins of Lost Memory - Door to Another World
古代都市・異世界への扉



The Glittering Passage

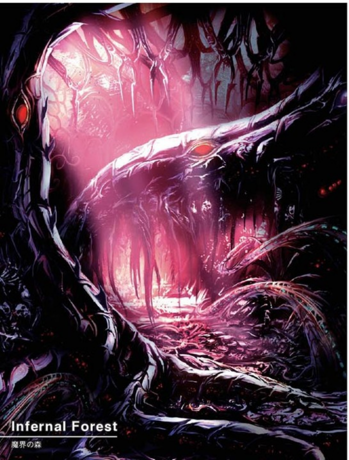
輝きの間

水に映り込む現世の姿。ここで少年は何千年、何万年と地上を観測し続けてきたのでしょうか。そう考えるとハイテク満載のこの場所が、より一層寂しい場所に思えます。友達は番人兵器のゴーレムだけでしょうか。上空に海底、地の底に雲海、浮遊する古代遺跡の破片にロマンを感じます。（菅）

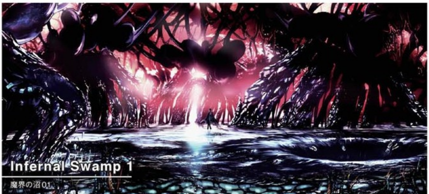
The Gatekeeper
番人兵器・イメージ

Inferno 1
魔界〜全体像01

Inferno 2
魔界〜全体像02



Infernal Forest
魔界の森



Infernal Swamp 1
魔界の沼01

Infernal Swamp 2
魔界の沼02

Inferno (Early) 1
魔界・初期イメージ01

Inferno (Early) 2
魔界・初期イメージ02

The Depths

魔の領域

らせん状にうごめく生きた森。混沌とした魔界では重力すらねじ曲がっており、上空に流れる雲も、実は滝のように流れ落ちる魔界の瘴気となっています。「初期イメージ」ではまだ地平線が見える状態でしたが、「全体像」のデザインが出来たとき、魔界のノリが決定しました。ラフで即OKがでた珍しい絵です。（菅）

Infernal Forest - Above the Swamp
魔界の森～上空の沼

Infernal Ravine
魔界の渓谷

Inferno - Budding
魔界～薔薇のつぼみ

Infernal Coliseum
魔界コロシアム

Diomedes - Demon's Spine
魔界の馬～魔獣の骨の道

Calamity Strikes Inferno
魔界崩壊イメージ01

Diomedes - To the Spine's End
魔界の馬～浮遊する骨の台座

Calamity Strikes Inferno 2
魔界崩壊イメージ02

Diomedes - Above the Blood Swamp
魔界の馬～血の沼の縁

Past Vigrid
過去のヴィグリッド

Past Vigrid - Hidden Passage, Crescent Falls
過去ヴィグリッド～隠し通路・三日月の滝

Past Vigrid - Hidden Passage, Underground Entrance
過去ヴィグリッド～隠し通路・地下道入り口

Past Vigrid - Hidden Passage, Catacombs
過去ヴィグリッド～隠し通路・溶岩地帯

Past Vigrid - Underground Hall
過去ヴィグリッド～地下の大広間

Past Vigrid - Witches' Council
過去ヴィグリッド～魔女の評議会

Past Vigrid - Angels Attack
過去ヴィグリッド～天使の襲撃

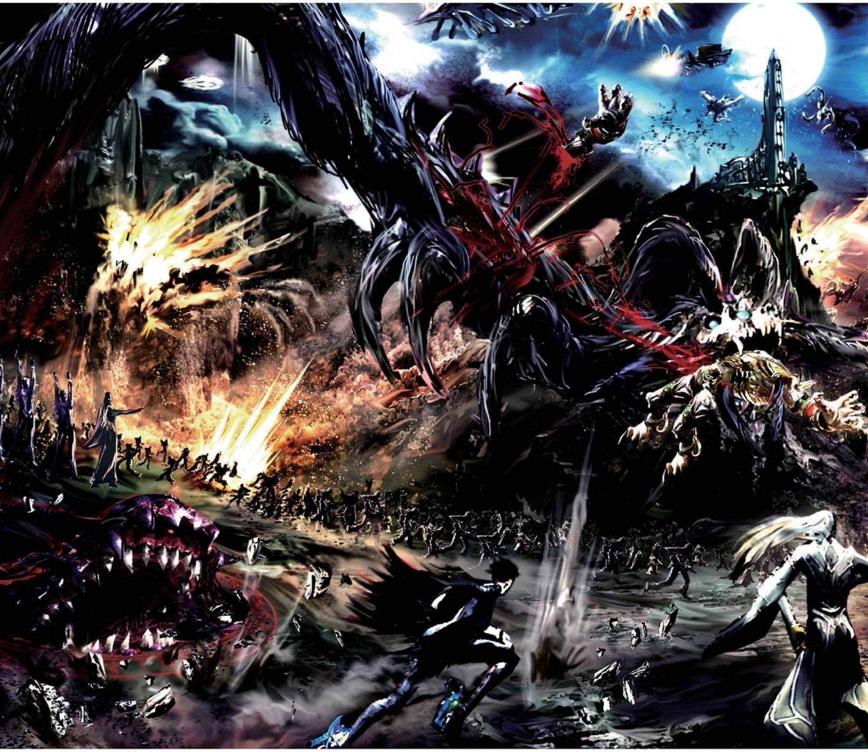
Past Vigrid - Mother & Daughter
過去ヴィグリッド～母娘の共闘

Paradiso Invasion
天使の侵略～イメージ

Vigrid, City of Déjà Vu

奇縁の街 ヴィグリッド

『1』で印象深いヴィグリッドの広場は今回のシナリオには欠かせない舞台です。ユーザーサービスとコスト削減のため使いまわしのつもりでしたが、予想外に…というか予想通りボリューム増加とあいなりました。地下道の隠し通路から時計塔までの9割近くが新規作成です…。よくあることですね。(菅)



The Witch Hunts - Bridge Battle 1
魔女狩り・渡し橋の戦い01

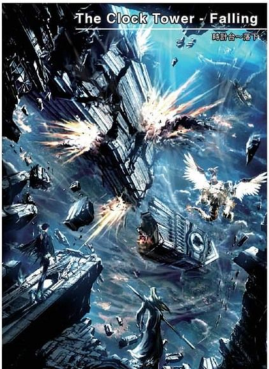
The Witch Hunts - Air Raid
魔女狩り・天界からの空襲

The Witch Hunts - Bridge Battle 2
魔女狩り・渡し橋の戦い02

The Witch Hunts - The Flames of War
魔女狩り・戦火の光景

The Great War of 500 Years Past
天魔大戦・イメージボード

The Witch Hunts - Aerial Battle
魔女狩り・空中戦


The Clock Tower - Falling
時計台～落下

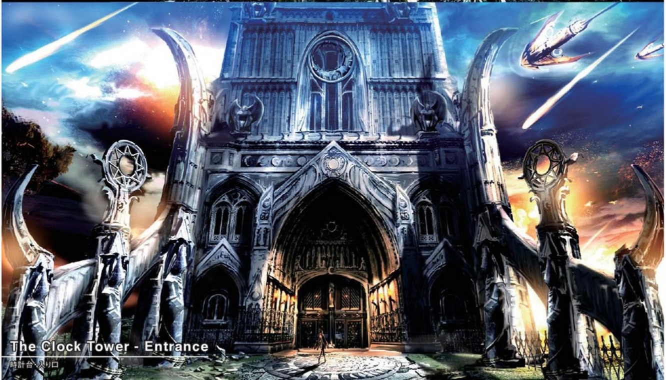
The Great War of 500 Years Past

500年前の天魔大戦

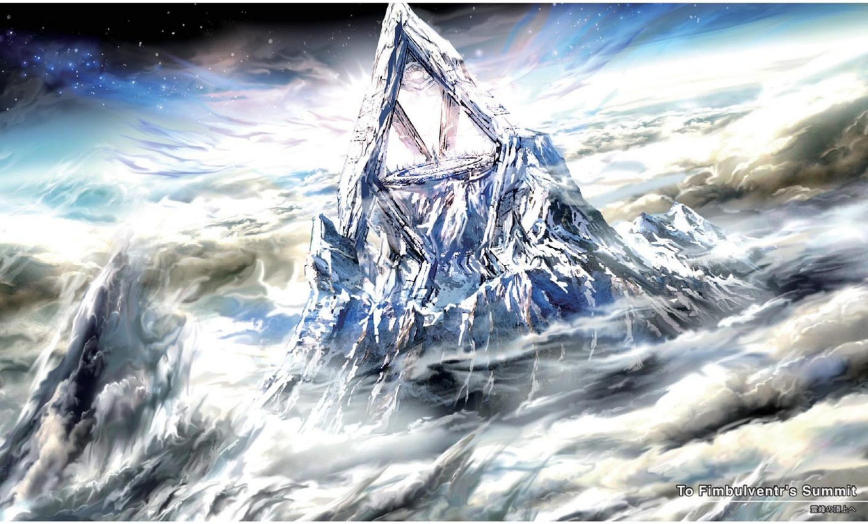
伝説の500年前の天魔大戦、魔女狩りのイメージです。実際に、この戦場のなかをプレイアブルに進むんですが、当初はバルドルと共闘しながらという案もありました。ベヨネッタ史上、一番、最大に派手なシーンになる様に心がけました。この戦場のどこかで過去作のベヨとジャンヌも戦っていると思うと感慨深いです。（菅）

The Witch Hunts - The Sages Press On
魔女狩り・賢者の追手

The Witch Hunts - To the Clock Tower
魔女狩り・時計台へ



The Clock Tower - Entrance
時計台・入り口



To Fimbulventr's Summit
霊峰の頂上へ

Fimbulventr

フィンブルヴェトル

最愛の親友ジャンヌを救う旅も、当初目指していた霊峰へたどり着くことで、まるっと終焉をむかえます。海底、魔界、過去と巡り、最後は水の都ノアトゥーンへ到着したときタイトルバックにドーンと映っていた、霊峰フィンブルヴェトルで終点を迎えるという、ピタっと閉じた構成になりました。最後の出来事で、再び『1』へと循環していく構造になっていますので、気が向いた方は、ぜひもう一度『1』を手に取ってみてください。（菅）

Sovereign Quarters
采配の間

The Journal's Echoes

手帳の記憶

Balance

バランス

どんな関係にもバランスがあって、釣り合いが取れている状態が、美しく心地いいものだ。

我々の世界もまた、そんなバランスの上に成り立っている。

この世を成すと言われる光、闇、混沌の三世界。それらは重なり合いつつも互いに均衡を取り合うことで、長きにわたって三位一体の構造を保ってきた。

だが、元々一つだったものが分裂して生まれた世界であり、どれか一つでも過ぎた力を持てば、たちまち互いの均衡は崩れて、全ての世界に混乱を呼び起すことだろう。

特別な力を持つ者たちは、三界の狭間にある「プルガトリオ」と呼ばれる空間に入り込み、他の世界へ干渉したりすることもあるらしいが、その度合いが過ぎると最悪の事態を招くことになりかねない。

他の世界を巻き込んだ大戦争か、あるいは全てを滅ぼす天変地異か…。とにかく人知の及ばないとてつもない事態を。

まぁこれはほとんど、行きつけのバーのマスターの受け売りなんだがな。

天変地異と言えば今、異常な自然現象が世界各地を賑わしているが、ひょっとしたらそれらは、既に世界の崩壊が始まってることを俺たちに教えてくれているのだろうか。

そう考えると、ここ最近俺の身に降りかかった災難も全て説明が付く。

あの時車に轢かれそうになったのも、あの晩あの娘にふられたのも…魔界や天界の連中が、世界の均衡を崩したからに違いないぜ！

Shadows on Vigrid

ヴィグリッドに落ちた影

魔女は、もうこの世にはいない。

かつてヨーロッパ全土に吹き荒れた「魔女狩り」という凶行が、魔女の一族を一人残らず滅ぼしたのだ。

…と、史実ではそう伝えられているが、真実はもっと複雑だ。

魔女の一族が住んでいた街ヴィグリッドを襲った「魔女狩り」は、"戦争"と言っても過言ではなかった。

一人の賢者が引き起こしたのは、人間同士の争いではなく、天界、魔界をも巻き込んだ蹂躙だった。

天より降臨した神の眷族がもたらした圧倒的な破壊により、抵抗もむなしくアンブラの魔女たちは一掃された。
またその破壊は、魔女のみならずルーメンの賢者一族にも大きな傷を与え、やがて両一族ともに、歴史から姿を消すことになる。

だが俺は、歴史の観測者と謳われた魔女と賢者の歴史を調べているうちに、それまで目に見え耳に聞こえていたことが全てでないことを知った。

虐殺を生き延びた、魔女一族の末裔。彼女の記憶に秘められた、壮絶な運命。そして今なお回り続ける、因果の輪。

…そう、この世界の存続に関わる何かが、今まさにここノアトゥーンで起こりつつあると、俺の勘が言ってるんだ。

俺は犬より頼りになると評判のこの鼻で、それを必ずかぎ当ててみせる。

Where Darkness Falls

影あるところ

中世の貴族の邸宅などによく見られた避難のための地下通路よろしく、ヴィグリッドの地下には、魔女たちが秘密裏に移動するための通路や、修行のための部屋が多数存在していたようだ。

これは、以前俺が魔女について深く調べていたときに探しあてたことだが、どうやら親父もすでに気づいていたらしい。

まぁそれはさておき、彼女らは魔導の技が真価を発揮する闇を好み、日中は屋内の施設にこもって修行を行っていた。

太陽を嫌っていただけかも知れないが、そうやって日常から切り離された場所にいることで、修行の方法や秘伝の術が漏れないようにしていたのかも知れない。

尚、それらの地下通路や地下施設は、魔女一族が滅びると同時に忘れ去られ、長い年月を経て街が発展した今では、まさか自分の家の真下にそんなものがあるとは知らずに暮らしている人間も多いことだろう。

まぁ、そんな気味の悪い話は知らぬが仏だ。

A Witch's Ultimate Weapon

究極の魔導機

魔女の秘術は、現代の科学に勝るとも劣らないほど進歩していた。

かつての魔女狩りの影響か、あまり記録としては残されていないが、古い壁画など当時の様子が記されたものの中にそれを見つけることができる。

例えば、激しい戦闘の様子が描かれた壁画にある漆黒の巨人、それは簡単に言ってしまえばロボットってやつだ。それも現代のロボットも遠く及ばない、SFアニメにでも出てくるような馬鹿げた性能を持った代物だったらしい。

アンブラの魔女の乗り物、さしずめ「アンブランアーマー」ってところか？

魔女たちは、悪魔を召喚するのと同じように、自身の髪をその魔導機の内部に張り巡らせて、自分の手足のように自由に動かすことが出来たという。

その鉄の馬にまたがった魔女は、それ一騎で数千の敵を蹴散らしたと伝えられているが…それでも一族滅亡の運命を逃れることが出来なかったようだ。

魔女はやっぱり、ほうきにまたがっていた方がお似合いだぜ。

An Audience With...

謁見

フィンブルヴェトルの山頂には神様がいて、そこを訪れた人間に、進むべき正しい道を説く言葉を伝えたと言われている。

下界からは雪に埋もれた過酷な山に見えるが、祭壇のあるその場所だけは穏やかに晴れ渡り、いつでも満天の星空を見ることができたらしい。星の動きを見ることも、事象を確定するためには、必要だったのだろうか。

古代の文明には、優れた天文学の知識を持った者たちの活躍があったが、彼らに知識を与えたのも、もしかしたら神様だったのかも知れないな。

そして何より、山頂には天界と魔界それぞれに通じる門が置かれていた、という話が興味深い。

人間界の神様は、天使や悪魔たちの行いも、日々観察していたんだろうか？

ともかく、その門がうわさ通りの本物かどうか、この目で確かめる価値はある。

参道が崩れちまって道が閉ざされているようだが、道なき道を登って攻略するのが、登山の醍醐味ってもんさ。

Conclusion

最後に

「エーシルの伝説」の起源を調査するため訪れた街で、まさか伝説の裏に隠された真実の結末を目撃することになるとは…
時代を越えた壮大な物語、そのあらましを簡単にだがここに記しておく。

――遥か昔、神様が人間に自らの力を分け与えたその時に、始まりの引き金は引かれていた。

神様からこぼれ落ちるように生まれた、一つの命。その名はロプト。

彼は、最初は力なき小さな存在だったが、人間の心から生まれ始めた邪悪な心を喰らい、自らが新たなる神になることを夢見て静かに成長を続けた。

やがて強大な力を付けたロプトは、神様から世界の目を操る力を奪おうとするが、力は及ばず失敗に終わる。

転生と言う形で俺たちの住む現代へ逃げた神様を追うため、ロプトは天界や魔界、賢者や魔女を巻き込み500年の歳月をかけた計画を企てた。

――そして現代。世界を覆う異変の影で、ロプトは、計画を最終段階に進めた。

時間は十分にあった。念入りに考えた完璧な計画だったのかも知れない。だが半人前の神様では、全てを見通すことはできなかったようだ。

まるで引き寄せられるように、一人の魔女と神様は出会い、その行動がやがてロプトの計画をぶち壊してしまったんだ。

かくして世界は救われた。

皆がハッピーになれるキレイな幕引きとはいかなかったが、混沌の世界は今もこうして存在している。世界の目の力は失われたようだが、人間が考えることを止め、歩みを止めることはもうないだろう。

その力はこの世に溶け、今や全ての人の中に存在するのかも知れない。この先何があるか分からないが、未来は分からないからこそ面白いんだ。俺はそれを見守り、命の続く限り真実を記し伝えていこうと思う。

――真実の探求者
ルカ　レッドグレイブ

THE EYES OF BAYONETTA 2
Extras
:Know More

The Witch's Journey

魔女の旅程

空に地上にと展開される爽快感あふれるアクションと、光と闇の色彩渦巻く刺激的な演出によって、ともすれば事態の把握が追いつかなくなることもある本作のストーリーラインと、解釈の鍵になるセリフをピックアップして収録。クリスマス・イヴの人間界で発生した事件を皮切りに、ベヨネッタは天界と魔界の二大勢力をも巻き込んだ謀略の渦中へと突き進んでゆく。その激闘の軌跡を振り返る一資料となれば幸いである。

Key Dialog

キーダイアログ

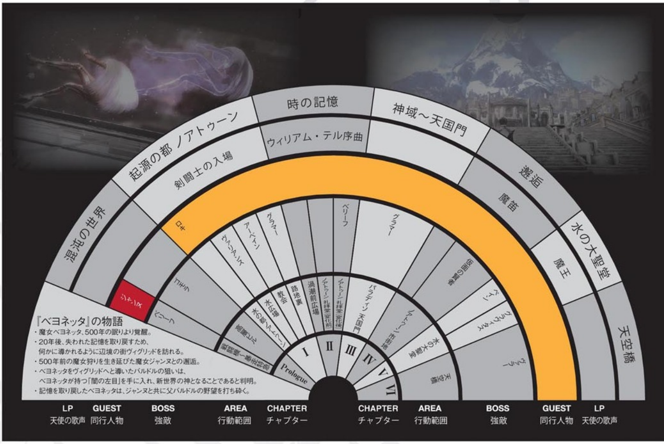
「お前がセレッサなんてガラかよ? えぇ? 無くした記憶を取り戻してみたらそんな可愛らしい名前だったなんて お笑いだぜまったく」(エンツォ)
さらりと悪態をつく。「しがない情報屋」と「魔女」の奇妙な信頼関係を示す一幕。

「魔女の死…… それは魂が魔界の瘴気に溶け込んで 完全に消滅した時だ」(ロダン)
そして、永遠に苦痛を味わい続けることになるという。それが闇の住人と契約した者の宿命である。

「あんたが天国と地獄どちらへ行けるか…… あの山へ行けばわかるさ」(ロキ)
地獄の入り口を探すベヨネッタに答えて。フィンブルヴェトルを詳しく見知っている様子を見せる。

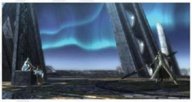
「あの預言の者がお前に話があるそうだ」(グラマー)
ロキを一飲み、連れ去ろうとする際のセリフ。ロプトの要請で動いていることがわかる。

「フルール・ドゥ・ラ・レーヌ …… その香りはネリネ またの名はダイヤモンドリリーだ ネリネは海の女神の名前に由来する この街にぴったりだ」(ルカ)
魔女の香りを一嗅ぎで解説。



No... This isn't how things end...
おのれ…… こんなことで!

At least your lot still knows how to make an entrance.
お久しぶり ずいぶんと派手なご登場ね



I know the one who destroyed your world.
私は君の仇を知っています

It's not Christmas without caviar.
それじゃ 店が閉まる前に済ませましょ!

I figure you got about a day before it's game over.
結界の効果は24時間ってとこだな

Jeanne... I'm on my way.
ジャンヌ……すぐにお迎えに行くから

Records of Time

「終焉」シーン解説

前半はルカが語る「エーシルの伝説」をバックに、「CHAPTER XIV 魔女狩り」のシーンが描かれる。前作『ベヨネッタ』のオープニングもまた、500年前の天魔大戦の一節であった。ほぼ同じ時系列であり、その対比がより鮮烈。ブラックアウトしてからのファーザーバルドルのシーンは『ベヨネッタ』エンディング直後であり、自我を取り戻した彼が、エーシルと共に散ろうとしたことを示している。

「ありがとう。そして……さらばだ、我が娘よ」──。それがルーメンの賢者の、最後の言葉となった。

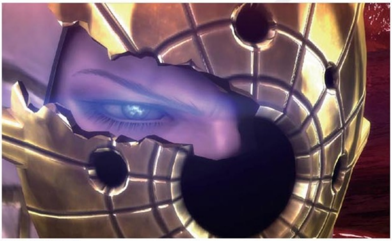
主神ジュベレウスが墜ちた地で、エーシルとバルドルの500年越しの戦いもまた、人知れず終結を迎えたのだ。

Enough riddles. How can you see me?

ふざけるな　お前どうして俺の姿が見えるんだ？

Oh my... You're a Lumen Sage!?

あんた まさか ルーメンの……？



The Right Eye?

光の…右目？

Labolas vs. Fortitudo

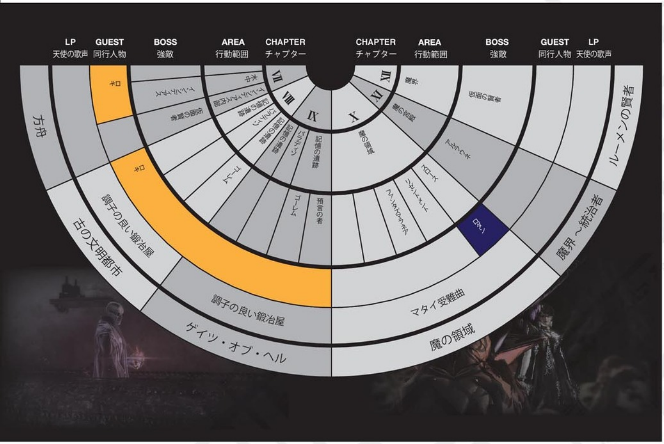
ラボラス対フォルティトゥード

I don't know what you did to piss her off, but whatever it was... Nice.

楽しくなりそうね？ アンタ ほんとに何をしたのよ？

Jeanne! It's time! Get up!

ジャンヌ！　時間よ！　起きなさい！



Key Dialog

キーダイアログ

「ル～カ！」（ベヨネッタ）
「ネコ扱いするんじゃねぇ 俺の名は…… そう、ルカだ」（ルカ）
前作でベヨネッタから「チェシャ」「チェシャ」とあしらわれ続けたことに対する反射的対応。なお幼少期のセレッサがお気に入りにしていた、黒ネコのぬいぐるみの名前もチェシャという。

「あ アンタは ベヨネッタの胸ばっかりチラチラ見てた スケベなおっさん」（ロキ）
絶世の魔女をめぐる2人の初対面。具体的な証言をするロキの居た場所がうらやましい限り。

「アンブラの魔女よ 勘違いするな 関係ないのは貴様の方だ」（仮面の賢者）
当初は「ルーメンの賢者」の生き残りが自分を狙っているとベヨネッタは解釈していた様子。だが仮面の賢者の目的は「ローサの仇」であるロキを抹殺することであった。

「間に合ったら奇跡だぜ ベヨネッタ」（ロダン）
我関せずといった口調だが、その真意は不明。魔界でベヨネッタと出会ったのも単なる偶然のようだが……。

「ジャンヌ、起きて。遅刻するわよ？」（ベヨネッタ）
ジャンヌは表の副業として教師をしているという設定がある（ベヨネッタは表向きシスター）。「寝起きの悪い」彼女をベヨネッタが毎朝起こしている様子と同じ状況なのかもしれない。

Key Dialog

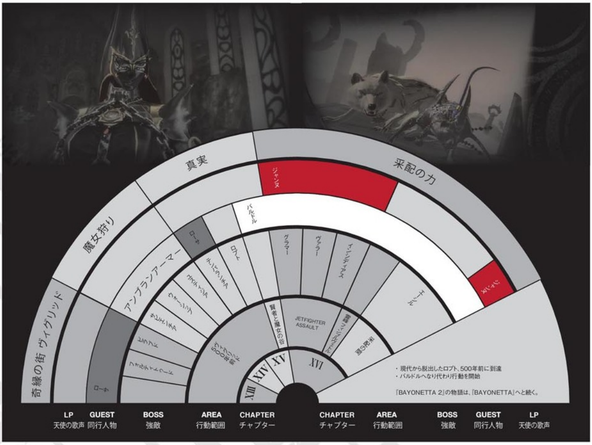
キーダイアログ

「我々の…… 我々アンブラの象徴が……！ こんなことを…… こんなことをあの人が首謀するはずがない！」（ローサ）
天使軍の猛攻に押され、遂にフォルティトゥードの火炎によって時計塔を破壊された際の悲嘆。あの人とはバルドルのこと。事実、ルーメンの賢者側には「アンブラの魔女の反乱を止めるため」と偽の名目が与えられていた。すべてはロプトが"世界の目"を手に入れ、混沌の神としての力を取り戻すためであった。このあと、「終焉」のシーンへと続いていく。

「泣き虫な女の子のお守よりはマシかもな！」（ルカ）
意識を失ったロキを抱えてフィンブルヴェトル山頂を目指すことになったルカ。泣き虫な女の子とは以前ヴィグリッドで出会った幼いセレッサのこと。

「言っておくが、俺の力は"采配"なんてチャチなもんじゃねえ。」（ロキ）
混沌の世を統べるエーシルの本当の力は「無」。すべてに滅びを与える力。

「そいつは邪悪の象徴だ！ アンタまで悪に染まっちまうぞ！」（ロキ）
「かまわん！ 悪ならば正すことが出来る！ それが人間だ!!」（バルドル）
そしてバルドルは、後事を娘・セレッサに託す。もし自分が道を踏み外すことになったら、その手で自分を止めてほしい、と……。



And I shall rule over this world as time demands it.
世の趨勢は 全てこのエーシルが司るのです。

Controller of Creation: OMNE
万物を統べるもの OMNE

Create a new era. One that cowers to my will!
時間を遡り 新しい歴史の流れを創り直すとしましょう！

See you around, Bayonetta.
あばよ、ベヨネッタ。

Goodbye, little one. And you can call me Cereza.
またね、坊や。 私のこと、セレッサって呼んでもいいのよ？

An Interpretation of BAYONETTA 2

『ベヨネッタ2』解釈のポイント

アンブラの魔女・ベヨネッタの華麗な、かつ数奇な物語を一見で理解することは困難であると言ってよいだろう。プレイを繰り返す中で得た感覚と知識の積み重ねだけが、三位一体世界を貫く「真実」へと我々を導いてくれる。本書のこんなところにまで目を通している読者の方にはまったく意味のない助言であろうが、『ベヨネッタ2』を深く理解するためには前作『ベヨネッタ』を熟遊することが肝要。その逆もまた、然りである。バルドルの言葉に従えば、ここにも無限の円環が発生しているのだ。

Truth

500年前の天魔大戦の真相

光の右目を持つルーメンの賢者、闇の左目を持つアンブラの魔女。互いに干渉せず人類を見守ってきたはずの両一族は500年前に激突。この中で賢者バルドルが魔女ローサを殺害したと見なされてきたが、これは時をさかのぼったロプトによる偽装であった。

Purgatorio

プルガトリオの戦い

魔女の戦いは現実世界の人間の目には映らない。CHAPTER Ⅲの冒頭で、ルカが特殊な眼鏡を着けることによってベヨネッタの姿を確認できたのはこのため。彼女達の戦いは光と闇、そして混沌による三位一体世界の狭間にある「プルガトリオ」で行われているのだ。

Dear Daughter

アンブラとルーメンの「娘」

預言の者との激突後、過去に飛ばされたベヨネッタの姿をひと目見て、母ローサは、それがバルドルとの間にもうけた娘・セレッサの未来の姿であると気づいたようだ。妻との一瞬の再会を経て、父もまた、自分を「バルドル」と呼んだ「ベヨネッタ」の正体を認識したのであろう。

混沌の神エーシルとの激戦から数日後、新しい年を迎えたベヨネッタ達の前に、消息不明になっていたエンツォが戻ってくる。プロペラ機と、それを取り囲む天使の群れを連れて。こうして新たな戦いに立ち向かう後日譚のあと、スタッフロールの先に本作の本当のラストシーンが待ち構えている。ロプトの精神体が向かおうとした時空、バルドルの身体ごとたどり着いた先——。そこは賢者と魔女の谷であった。

前作においてベヨネッタの「父」であることは判明していたが、その常軌を逸した行動原理が謎であったバルドル。彼がなぜ、「闇の左目」を執拗に欲していたのか。アンブラの魔女の聖地たるヴィグリッド近郊にわざわざ「イザヴェルビル」を構え、悪の権化のような傲然とした言動を繰り返していたのか……。まさに、神・エーシル（の悪意の片割れ）が憑依していたからであったのだ——。闘いは続いていく。光と闇が生み出す、無限の時の世界で……。

3D Model Collection

3Dモデルコレクション

Bayonetta Malphas's Wings

ベヨネッタ（マルファスの翼）

空中戦に特化したベヨネッタの姿。
黒髪で形作られた翼の先からは、爪か牙のような突起が無数に生えている。

Bayonetta's Dress

ベヨネッタ（ドレス）

プロローグにおいてベヨネッタが着用していた純白のドレス。
タイトな作りが彼女の並外れたスタイルを際立たせ、全身にちりばめられた薔薇の意匠と相まって、きわめて華美な印象を見る者に与える。曰く「一番のお気に入り」。

Jeanne Malphas's Wings

ジャンヌ（マルファスの翼）

空中戦に特化したジャンヌの姿。
ベヨネッタとは対照的に銀白色の翼が印象的。デザインはベヨネッタとお揃いの模様。

Jeanne's Dress

ジャンヌ（ドレス）

エンディングでジャンヌが着用していた漆黒のドレス。
天使の襲撃で敢え無く切り刻まれてしまうため、ほんのわずかな間しか見ることの出来ない衣装。艶のある黒と彼女の銀髪との対比が印象に残る。
裾の金ボタンにはジャンヌを象徴するモチーフとして百合の意匠が施されている。

FRONT

BACK

SIDE

Bayonetta Summoning

ベヨネッタ（魔獣召喚）

ウィケッドウィーブ発動時の姿。通常時の衣装よりぐっと露出が上がり、よりセクシーに。
素足に直に履いた形になるユニークヒールのブーツが、アクセントとして全体の印象を締める。

BACK

SIDE

FRONT

Jeanne Summoning

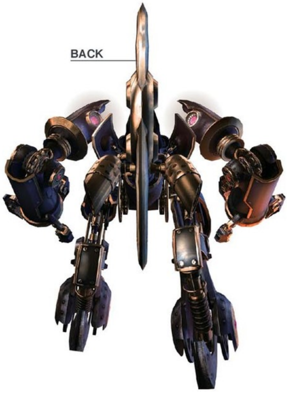
ジャンヌ（魔獣召喚）

ウィケッドウィーブ発動時の姿。デザイン自体はベヨネッタとの色違い。
ジャンヌの肌もまた白いため、ベヨネッタよりも目のやり場に困る空気を醸し出す。

Rosa

ローサ

全身を覆うチェーンに、イスラム女性が身に着けるニカーブのような、顔の大部分を覆うマスクが特徴。
黒に統一された色使いと相まって硬質な印象を与えるが、所々に施された金色の薔薇とタイトな仕立てが女性らしさを演出する。
動く度にひらひらと舞う袖は、その都度赤い薔薇の花が咲くように見えて美しい。



Umbran Armor

アンブランアーマー

究極と称される魔女達の叡智の結晶。
本作のキービジュアルのひとつでもある三日月にも良く似た意匠を背に負い、迫りくる天使の群れと激戦を繰り広げる。

Super Mirror 64-2

スーパーミラー64-2

Star Mercenary

雇われ遊撃隊のエースコスチューム

宇宙一と誉高い雇われ遊撃隊のパイロットスーツを大胆にアレンジ。機動性はもちろん、このスーツ装着時にのみ装備を許される宇宙銃アーウィンの威力は絶大です。

Mushroom Kingdom Princess

キノコ王国のロイヤルドレス

キノコ王国の姫の衣装をアレンジした一着！
姫と間違えて貴女と契約したカメー族の大魔王を、ウィケッドウィーブで召喚することが出来ます。

Sarasaland Princess

サラサランドのロイヤルドレス

サラサランドの姫の衣装を模したコスチューム。
姫と間違えて貴女と契約したカメー族の大魔王を、ウィケッドウィーブで召喚することが出来ます。

Galactic Bounty Hunter

銀河最強のパワードスーツ

銀河最強といわれる、女性バウンティ・ハンターのパワードスーツを見事に再現！
アームキャノンにはビーム発射ギミック付きで、実用性と貴女の変身願望を同時に満たす逸品です。

Hero of Hyrule

ハイラルの勇者

力・知恵・勇気を兼ね備えた勇者の正装を刺激的にアレンジ！
付属の「マスターソード」「ハイリアの盾」を装備して一風変わったプレイ体験をお楽しみください。

Super Mirror 64

スーパーミラー64

Mushroom Kingdom Princess

キノコ王国のロイヤルドレス

Sarasaland Princess

サラサランドのロイヤルドレス

Galactic Bounty Hunter

銀河最強のパワードスーツ

Hero of Hyrule

ハイラルの勇者

Messages from the Team

開発チームからのメッセージ

発売記念イベント用カット（島崎麻里）

橋本祐介 Yusuke Hashimoto

ディレクター

ディレクターの橋本です。
『ベヨネッタ2』は"進化"をキーワードに、ゲームシステム、オンライン対応など様々な部分を拡張していますが、制作する上で根底にあったのは、続編であっても"似て非なるもの＝新しいものをつくる"ということでした。前作を継承しつつ、同じものにならないように、どのように変化を加えて進化させるのか？ということを、チーム一同こだわり抜いたことで、『2』ならではの「ベヨネッタらしさ」が生まれたように思います。
今回の『The Eyes of Bayonetta 2』では、キャラクターからクライマックスシチュエーションまで、続編としての発想（デザイン）部分が数多く掲載されています。この濃い設定本をご覧になってから本編をプレイすると、また一味違った「ベヨネッタらしさ」を体験できるかもしれません。
それでは、新たなステージで再びお会いしましょう!!!

@PG_y_hashimoto

神谷英樹 Hideki Kamiya

監修／シナリオ

前作『ベヨネッタ』をリリースしてから、もう5年になるんですね。僕は今回、監修という立場で制作に関わりましたが、具体的にはシナリオ最終稿を執筆し、既に確立しているベヨネッタの世界観を、今作にも受け継がせるというのが主な仕事でした。「ベヨネッタの印象がちょっと変わった」という声をたまに聞きますが…もちろん橋本君の味付けによるところもあるんでしょうけど、5年も経てば、ファンの皆さんの中でそれぞれの「ベヨネッタ像」が作られるでしょうから、人によってベヨのイメージというのは、少しずつ違うのかも知れません。でも、前作が「過去を探す旅」だったのに対して、今作では「未来へ進む旅」をテーマにして、記憶を取り戻し前向きに生きる、前作とはちょっと違うベヨネッタを描きたいという思いはありました。生きることを謳歌し、溌剌と戦う今作のベヨネッタは、前作以上に人間味のあるキャラクターになっているかも知れませんね。そういう彼女の一面も、皆さんに気に入って頂けたら幸いです。
ご存知の方もいるように、本作は途中で一度開発中止が決定し、もう二度と日の目を見ることはないかも…という危機を迎えた時期がありました。それでも完成に漕ぎつけることが出来たのは、ベヨネッタを愛する皆さんの応援があったからこそだと思います。プラチナゲームズ初のシリーズ物。この先また、ベヨネッタの旅を描ける機会が訪れることを、願ってやみません。

@PG_kamiya

佐藤広野 Hirono Sato

ゲームデザイン（企画）

企画セクションは、若手からベテランまで敏腕な人たちが集まってくれて、それぞれがリーダー的な役割を担って頑張ってくれたので、僕自身はとても助かりました。
企画全員が総力を挙げて橋本ディレクターの意向を汲み、最後までこだわって作り続けてくれたので、全編に渡ってその成果が表れていると思います。制作途中、何度プレイしても飽きずに楽しめるなぁと思って作っていたので、ユーザーの皆さんも同じ気持ちで楽しんでもらえていたら幸いです。

菅裕介 Yusuke Kan

コンセプトデザイン

『ベヨネッタ2』を作るにあたって最初に考えたのは、いかにして前作のテイストを引き継ぎ、かつ越えるかという事でした。その上でコンセプトアートにおいて重視していた点が2つあります。1つは透明感あふれる、あざやかな色使いの絵作り。もう1つがジャンル名に恥じない、更に一段上のクライマックス表現でした。これらを満たしつつ、爽快なゲームプレイが可能なよう創意工夫を心掛けましたが、いかがだったでしょうか？

@yusuke_kan

今村雅巳 Masami Imamura

キャラクターモデリング

開発中もっともこだわった点は、描画処理軽減のために不透明シェーダーでいかに半透明っぽく見せるかです。2Dの不透明な媒体で透明感を表現出来るんだから3Dでも出来るだろうというノリで。色々な角度から見ることになる分、さまざまな工夫をしました。質感に関しては超リアルよりかは人が頭の中でイメージする質感を表現しました。リアルな物は意外に地味ですね。多少大袈裟にしないとベヨネッタというキャラクターまでもが地味になってしまいますので。

大倉麻衣 Mai Ohkura

インターフェイスデザイン／コンセプトデザイン

GUIコンセプトは他のセクションと同じく、ずばりディレクターの掲げた「前作をこえるもの」であること。そう思い、細かいところにこだわりを入れすぎて、前作に負けない程の膨大な作業量になってしまいました（笑）ただ今回は前作と違い、一人ではなくいい仲間に恵まれ、前作を凌ぐいいGUIを作ることができました！デザイナーの塚本・木嶋。プログラマーの釜神・和田・熊本。中心となって頑張ってくれた彼らがいたからこそこのクオリティが出せたのだと思っています。

森田和則 Kazunori Morita

プログラミング

こだわった点としては、前作よりも気持ちの良い操作性とアクションの爽快感です。武器のバリエーションが多いので、ユーザー自身が接近戦、ヒットアンドウェイ、シューターというように様々なスタイルに切り替えて戦えますし、新要素のアンブラン・クライマックスはド派手で気持ちの良いものに仕上がっています。あまり自分のプレイスタイルに合わない武器でも、どんな大魔獣が召喚されるのか是非一度自身の目で試してみて下さい。

@PG_morita

上田雅美 Masami Ueda

ミュージックコンポジション

前作の曲は、いわゆるループ曲が主だったのですが、今作ではゲームの進行に合わせて曲も進行するものが用意されています。一歩進んだ演出をしたいということでチャレンジしてみました。ループ曲だと、1ループの中に表現したいことを詰め込む必要がありますが、進行に応じて曲を変化させるということは、シーンごとに表現内容を変えられるということです。シーン毎に何を表現するか、考えながら作るように心がけました。是非ゲーム中でチェックしてみて下さいね！

黒田晶子
Akiko Kuroda
プロデューサー

本書をご購入いただき、ありがとうございます。
このコメントをご覧になっている皆さんの多くは、既にゲーム本編をクリアされていると思いますが、ゲームに引き続き本書もご堪能いただけましたでしょうか？
私自身、デザイナー陣の解説コメントを読んで「そうだったんだ！」と初めて知る裏話や小ネタが満載で、一ユーザーとして本書を楽しんでしまいました。出版に携われた方々(開発スタッフも含めて)の情熱も相まって、『ベヨネッタ2』の世界観を知る上で非常に貴重な資料になったと思います♪
本書を読み終えた今、改めてゲームをプレイしていただくと以前より濃厚に『ベヨネッタ2』の世界を感じられる筈ですので、もう一度冒険に出掛けてみてはいかがでしょうか?!
今後も『ベヨネッタ』に関するワクワクをお届けしていきたいと思っていますので、楽しみにしていてくださいね！それではまた！

@PG_kuroda

島崎麻里
Mari Shimazaki
キャラクターデザイン

今回自分の担当範囲で一番悩んだのは橋本Dと神谷SV、両方の意見をどう取り入れるかという部分でした。お二方の意見が一致する時としない時と…特に好みの傾向は逆の事も多くあり、世界観と仕様に照らし合わせて、ケースバイケースの調整をさせていただきました。そういった時に正反対ともいえる化学反応もあり、結果的に『ベヨネッタ』の世界観は前作のフォーマットを継承したまま、更に広がったのではないでしょうか？
そして今回もデザインコンセプトを再現する為、3Dモデラー陣営には調整を続けていただき、大変感謝しております。
この本を手にとってくださった方に、制作に関わったスタッフのこだわりや思い入れが少しでも伝われば幸いです。ありがとうございました。

@MariShimazaki

大西弘樹
Hiroki Onishi
エンバイロメントデザイン

今回こだわった点は何と言ってもメインテーマである"水"です。穏やかな水から動的な水、さらに今回はベヨネッタが水中に入れるので水中の表現といったさまざまな水の表現に苦戦しながら制作しました。特に動的な水の表現は、ウィッチタイムで一定時間スローになり、じっくり水の動きが見えてしまうので、水面の美しさと動的な迫力にこだわって制作しています。今回の舞台となる水の都では、どの場所に行っても水を見る事が出来るので、散策しながら水を楽しんで下さい。

山口孝明
Takaaki Yamaguchi
アニメーション

今回、アニメーションセクションとして最もこだわった点は"『1』からの正統進化"となります。『1』がアクションゲームとして非常に評価していただいたので、その名に恥じないものを作ろうと試行錯誤しました。前作の全ての要素を見直し、全体的にかなりのバージョンUPをしています。中でも特に、アクションゲームの肝である爽快感はかなり高めることができたと思います。ぜひ何度もプレイしていただいて、敵と戦う中で生まれる爽快感を存分に味わってください。

田中孝治
Koji Tanaka
ビジュアルエフェクトデザイン

はじめまして、リードVFXアーティストのタナカと申します。この本を手に取って頂き本当にありがとうございます！『ベヨネッタ2』は本当に武器が多く、そこには無数のコンボが存在しています。それこそ一周では遊びきれないほどあります。我々VFXアーティストはそれらコンボに、武器毎の個性を感じて頂きつつ、如何に気持ち良く敵を倒して頂けるかを考えて、あの手この手を尽くしてエフェクトを制作しました。プレイされる際にはそこにも注目して頂ければと思います！

酒田大亮
Daisuke Sakata
サウンドデザイン

効果音でこだわった部分は、ユーザーがプレイしていて気持ちいいヒット音や、演出での迫力あるインパクト音の部分です。ゲーム中では聞かせたい音が鳴る時には周囲で鳴っている効果音の音量が自動で下がるといった仕組みを入れて、インパクトの音などが目立つようにしています。これらの効果音以外も気を付けて調整しているので、テレビからの音だけでなく、ヘッドフォンやサラウンド環境などでプレイしても楽しんで頂けると思います！

津田国彦
Kunihiko Tsuda
シネマティックデザイン

『ベヨネッタ2』制作にあたり、新キャラクターである謎の少年ロキと預言者ロプトを魅力あるキャラクターとして感じていただけるように演出面でもこだわりを持って制作しました。もちろん、ベヨネッタやジャンヌなど前作からの個性溢れるキャラクター達の成長と、変わらないはじけた面も感じ取れるような演出になっていると思います。その他にも巨大な召喚獣同士の戦いなど『ベヨネッタ』らしい迫力あるカットシーンもこだわりのポイントです。

高島正則
Masanori Takashima
フェイシャルアニメーション

前作に引き続き、フェイシャルアニメーションを担当しました。今作のベヨネッタは喜怒哀楽をはっきりとさせて華やかで明るいキャラクターを目指しました。特に身を挺して娘を守った父親の過去を知り、更にロキと別れるという一連のシーンでは、次々と入れ替わる感情をダイレクトに表現しています。記憶喪失から始まったクールで強気だったベヨネッタが、2作を通して段々と表情豊かになっていく姿にも注目してみてください。

BAYONETTA 2 STAFF ROLL

『ベヨネッタ2』スタッフロール

BAYONETTA 2 STAFF

DIRECTOR

Yusuke Hashimoto

SUPERVISION

Hideki Kamiya

CINEMATICS DIRECTOR

Yuji Shimomura

PRODUCER

Atsushi Inaba

GAME DESIGN

Hirono Sato
Junichi Oka
Akiteru Naka
Kenji Saito
Eiro Shirahama
Teruaki Konishi
Ryoya Sakabe
Yuto Abe

CONCEPTUAL DESIGN

Yusuke Kan
Mai Ohkura

CHARACTER DESIGN

Mari Shimazaki
Yusuke Hashimoto
Eiichi Shimizu

CHARACTER MODELING LEAD

Masami Imamura

CHARACTER MODELING

Kazunori Tazaki
Tsuyoshi Takahashi
Koji Ishida
Masahiro Mune
Eiji Funahashi
Masahito Tomura
Takateru Ito
Keigo Inoue
Rie Ota
Minoru Kasai
Masato Motoki

ENVIRONMENT DESIGN LEAD

Hiroki Onishi

ENVIRONMENT DESIGN

Tetsuya Sasano
Yasutaka Maeki
Shohei Kameoka
Tetsuya Kawai
Yasuyuki Kaji
Nami Nishioka
Namie Higa
Hisahiro Tanaka

Asami Tsushima
Natsumi Tashiro
Shingo Saito
Kanako Uno
Ryu Hashimoto
Kana Yamamoto
Yui Hosokawa
Hito Matsudaira
Kazuma Koda
Risa Kan
Takahito Washisaka
Yoshiomi Kure
Yu Kousaka
Erina Takeichi
Tomoko Nishii
Takashi Naito
Tomoko Tabata
Takeshi Uchiyama
Naoki Motoori
Yuichi Furuta
Koichi Minami
Shanti Saroop Sharma
Pankaj Chauhan
Pradeep Kumar

ANIMATION LEAD

Takaaki Yamaguchi

ANIMATION

Yukio Chatani
Rei Yamamoto
Takayuki Muranaka
Marumi Nakajo
Eijiro Nishimura
Megumi Matsumoto
Kenji Nishi
Hirotsugu Yasui
Toshiki Araki
Syuhei Nakakubo
Tsukasa Oishi
Yoshiaki Naemura
Tatsuhiko Tachibe

VISUAL EFFECTS DESIGN LEAD

Koji Tanaka

VISUAL EFFECTS DESIGN

Takuo Yamamoto
Naoki Tsuta
Takahiro Yasuda

INTERFACE DESIGN LEAD

Mai Ohkura

INTERFACE DESIGN

Hisayoshi Kijima
Misaki Tsukamoto
Timor Khanagov

PROGRAMMING LEAD

Shuichiro Chiboshi

PROGRAMMING

Kazunori Inoue
Makoto Fujimi
Kazunori Morita
Simón E. Ortiz B.
Keisuke Kamakami
Ryo Onishi
Hiroto Tanaka
Satoru Wada

Yuji Hagiyama
Toshikazu Endo
Hiroyuki Kumamoto
Naofumi Ueno

CHIEF TECHNOLOGY OFFICER

Wataru Ohmori

TECHNOLOGY TEAM

Ryouichi Takahashi
Tsuyoshi Odera
Takuya Sakamoto
Norifumi Wasada

TECHNICAL ARTIST

Yoshiomi Kure

ORIGINAL SCORE BY

Masami Ueda

ADDITIONAL COMPOSITION

Hiroshi Yamaguchi
Naofumi Harada
Satoshi Igarashi
Hitomi Kurokawa
Takayasu Sodeoka
Naoto Tanaka (IMPLEMENTATION)

SOUND DESIGN LEAD

Daisuke Sakata

SOUND DESIGN

Yasuhiro Naka
Yuji Honda
Masataka Jogo
Jun Ito
Masaki Izumina
Masato Shindo

AUDIO PROGRAMMING

Shuji Kohata

CINEMATIC DESIGN LEAD

Kunihiko Tsuda

CINEMATIC DESIGN

Hiroshi Tanaka
Tomohiro Nakano
Daisuke Kondo
Jumpei Akasaka
Mitsuhiro Kubo
Hiroyuki Eto
Shinji Utsunomiya
Shohei Fujimoto
Kouta Hosoda
Tomona Tsuzuki
Chinatsu Ishida
Atsuko Nishiguchi
Kunikazu Yanagisawa
Tatsuya Ozaki
Youngho Kim

FACIAL ANIMATION LEAD

Masanori Takashima

FACIAL ANIMATION

Tadanari Takahashi
Atsuhito Shirai

STORY

Hideki Kamiya

SCENARIO SUPPORT

Bingo Morihashi

ENGLISH ADAPTION

Jean Pierre Kellams
Andrew Brasher

LOCALIZATION

Tim Van Ingen
Abebe Tinari

PRODUCER

Akiko Kuroda

SCHEDULE MANAGEMENT

Taku Saito

PR ART PRODUCTION

Kenji Irie

TRAILER PRODUCTION

Koichi Hidaka

PR/MARKETING

Ayumi Terada
Masami Ichikawa
Kazuyo Tsukuma
Yasuko Itadani

DEVELOPMENT SUPPORT

Masahiro Okamoto

SPECIAL THANKS

Muneyuki Kotegawa
Hidetoshi Kai
Yap Kun Rong
Yonghee Cho
Yusuke Nakayama
Norikazu Akamoto
Masataka Nakajima
Susumu Fujii
Tadashi Soga
Atsushi Kurooka
Takanori Fukuyama

Theme Of Bayonetta 2
Tomorrow Is Mine

Lyrics : Betsie Larkin
Composition : Hiroshi Yamaguchi
Vocals : Keeley Bumford
Vocal Production : Ferry Corsten

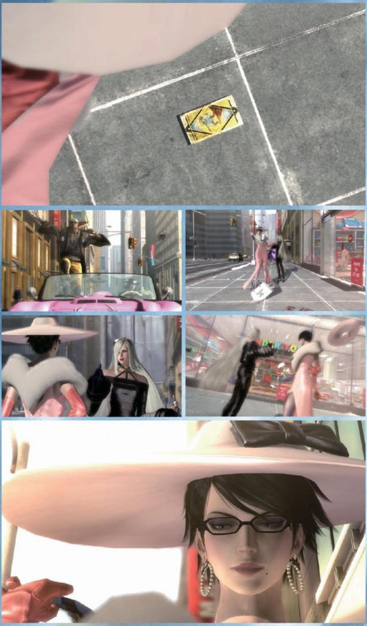
(Tomorrow Is Mine)

You awoke me (Fight fire)
Unleashed the fire in my heart (With fire)
I will dance and I'll defeat them (My flame's)
Through the light and the dark (More bright)
Your mistake was to (The moon)
Underestimate my power (Is my fuel)
Won't let go of the fight (Get lost)
Till tomorrow's mine (In my tide)
I will ignite
Dancing through the fire around me
I'll never stop
You better hide
Now I'm in the mood for a fight
(Better watch out here I come)

You won't know what hit you
When I spin around
Leave you in my dust
Then bang bang
Down down again
It's my desire
Going for the win
Tomorrow is mine

You better run (Better run)
Don't wait here I come no (Grab your gun... Fire)
The fuel in my fire won't run dry (Endless supply)
It burns bright
And you better hide (Take a hike)
I came for a fight yeah (Truth you'll find is)
Until Tomorrow Is Mine (Victory's mine)

Don't miss me too much



本書カバー用イラスト（島崎麻里）
Cover Illustration: Mari Shimazaki

BAYONETTA 2
OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA 2

ベヨネッタ2 公式設定資料集

Director
電撃攻略本編集部(木原大輔) Daisuke Kihara

Editor
有限会社東京テキスト TokyoText Co.,ltd.

Assistant
佐藤愛美 Manami Sato

Designer
有限会社東京テキスト TokyoText Co.,ltd.

Cover Designer
有限会社東京テキスト TokyoText Co.,ltd.

Cover Illustration
島崎麻里 Mari Shimazaki

Producer
電撃攻略本編集部(松本 剛) Takeshi Matsumoto

Special Thanks
任天堂株式会社 Nintendo Co., Ltd.
株式会社セガ Sega Inc.
プラチナゲームズ株式会社 PlatinumGames Inc.

©2014 Nintendo ©SEGA

配信日 2014年12月20日

発行者 塚田正晃
プロデュース アスキー・メディアワークス
〒102-8584 東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8383(編集)

発 行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8745(営業)

この電子版は2014年12月20日発行の「BAYONETTA 2 OFFICIAL ART BOOK THE EYES OF BAYONETTA 2 ベヨネッタ2 公式設定資料集」に基づき制作したものです。

■本書(電子版)に掲載されているコンテンツ(ソフトウェア / プログラム / データ / 情報を含む)の著作権およびその他の権利は、すべて株式会社KADOKAWAおよび正当な権利を有する第三者に帰属しています。
■法律の定めがある場合または権利者の明示的な承諾がある場合を除き、これらのコンテンツを複製・転載、改変・編集、翻案、翻訳、放送・出版、公衆送信(送信可能化を含む)・再配信、販売・頒布、貸与等に使用することはできません。

※本書の内容(攻略法など)に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承願います。
小社ホームページ http://www.kadokawa.co.jp/

BOOK☆WALKER